

# Simulationen

Michael Schnelle



## Zwei Klasse-Kopter

Erfreulich, erfreulich, wie diesen Monat zwei Hubschraubersimulationen für frischen Wind im Genre sorgen. Daß **Gunship!** höhere Wertungsweihen bestimmt sind, war schon bei der letzten Previewversion vorhersehbar. Sehr viel stärker hat mich die Tatsache überrascht, daß die Razorworks-Jungs aus den Fehlern von **Apache vs. Havoc** gelernt haben und damit ihren Neuling **Comanche vs. Hokum** ins 80iger-Feld hieven konnten.

Klar, zwei Hubschrauber allein machen noch keinen Frühling. Doch die vielen Reaktionen auf meine Frage »Wieso spielen Sie (keine) Simulationen?« zeigen, daß viele Spieler nach wie vor großes Interesse am Genre haben. Wenn auch Sie sich an unserer Umfrage beteiligen wollen, schreiben Sie mir per Brief oder E-Mail. Im nächsten Monat präsentiere ich Ihnen an dieser Stelle die Auswertung.

## Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Falcon 4.0	Flugsimulation	1/99	92%
2	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
3	<b>Gunship!</b>	<b>Flugsimulation</b>	<b>NEU</b>	<b>90%</b>
4	Comanche Gold	Flugsimulation	7/98	89%
5	MechWarrior 3	Mechspiel	7/99	88%
6	Freespace 2	Weltraumspiel	12/99	87%
7	X-Wing Alliance	Weltraumspiel	5/99	87%
8	F-22 Total Air War	Flugsimulation	11/98	87%
9	USAF	Flugsimulation	1/00	87%
10	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	86%
11	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
12	Israeli Air Force	Flugsimulation	11/98	86%
13	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
14	Armored Fist 3	Panzersimulation	12/99	85%
15	European Air War	Flugsimulation	12/98	84%
16	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
17	Panzer Elite	Panzersimulation	10/99	84%
18	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
19	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	12/98	83%
20	F-16 vs. MiG-29	Flugsimulation	11/98	83%
21	F/A-18	Flugsimulation	3/00	82%
22	<b>Comanche vs. Hokum</b>	<b>Flugsimulation</b>	<b>NEU</b>	<b>81%</b>
23	Flight Simulator 2000	Flugsimulation	12/99	80%
24	Starsiege	Mechspiel	5/99	78%
25	Red Baron 3D	Flugsimulation	2/99	78%

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



## Simulationen

»3D-Spiele, bei denen komplexe Missionen und Technik im Vordergrund stehen.«  
[Flugsimulationen, Mech-Spiele, U-Boot-Sims, 3D-Weltraumspiele]

## Inhalt

### Tests

Gunship! .....	114
Comanche vs. Hokum ....	118



Von Apachen und Tigern

# Gunship!



Der Dritte Weltkrieg ist ausgebrochen!

Im Pilotensitz eines schwerbewaffne-

ten Helikopters bleibt Ihnen vor lauter  
Action keine ruhige Sekunde.

**D**er Kommandant tastet den Horizont langsam mit seinem Fernglas ab. Kein Lüftchen regt sich im vorausliegenden Waldstück. Doch als er den Befehl zum Vor-rücken geben will, ertönt plötzlich Rotorknattern. Die beiden gegnerischen Helikopter sind kaum über den Bäumen aufgetaucht, da ge-

hen auch schon die ersten Panzer in Flammen auf. Noch bevor die Flugabwehrkanonen reagieren, sind die zwei Gunships wieder hinter der Lichtung verschwunden, auf der Suche nach neuen Zielen. Der wahrgewordene Alptraum des Kommandanten ist ein weiterer erfolgreicher Einsatz für Ihre Staffel. Denn

in **Gunship!** übernehmen Sie das Steuer der namensgebenden Kampfhubschrauber.

## Kopf runter!

Spannende Szenen wie diese erleben Sie in Microproses Flugsimulation **Gunship!** fast im Sekundentakt. Da donnern Sie in zehn Meter Höhe durch ein Flußtal, lauern als

schwebender Straßenkämpfer im Häusermeer auf Beute oder weisen hinter einem Hügel versteckt Ihrer Artillerie Ziele zu. Anders als Jagdflieger setzen Hubschrauberpi-loten nicht auf Geschwindigkeit, sondern auf geschickte taktische Manöver, um ihre Gegner auszuschalten. An-schleichen, zuschlagen und



Feuer frei! Drei britische **Apa-che Longbows** beschießen die Verteidiger einer Stadt. Im Hintergrund sehen Sie einen der wenigen größeren Hügel. (Direct 3D, 1024x768)



wieder verschwinden, heißt die Devise. Nur wenn Sie die Deckung von Bäumen, Gebäuden und Hügeln ausnutzen und immer wieder abtauchen, bleiben Sie dem gegnerischen Radar verborgen. Wer sich zu weit heranwagt, macht schnell mit den zielsuchenden Raketen der Bodentruppen Bekanntschaft.

Dabei sollten auch Einsteiger dank komfortabel verstellbarem Schwierigkeitsgrad und zuschaltbaren Hilfefunktionen die Steuerung bald beherrschen. Wer möchte, kann **Gunship!** fast genauso actionlastig spielen wie den Novalogic-Konkurrenten **Comanche**. In der leichtesten Schwierigkeitsstufe verzeiht Ihre Maschine Pilotenfehler; gewagte Manöver, die normalerweise zum Bodenküssen führen, läßt sie dann erst gar nicht zu. Realismus-Fans schalten in den schwierigsten Modus um, in dem auch komplizierte Aktionen möglich sind. Um die Beweglichkeit um alle drei Achsen voll ausnutzen zu können, ist ein Joystick mit Seitwärtsdrehung nötig.

## Das Reich des Bösen

Nach dem berühmten Original von Starprogrammierer Sid Meier und **Gunship 2000** setzt der dritte Teil der Reihe beim Szenario auf Bewährtes: Als Bösewichte müssen



Hubschrauber gehören zu den Angstgegnern, da Sie nur zwei bis vier **Luft-Luft-Raketen** haben. (Direct 3D, 800x600)

wieder russische Nationalisten erhalten, die mit einer Invasion von Polen und der Slowakei den Dritten Weltkrieg entfachen. Auf Seiten der Nato klettern Sie entweder für England oder Amerika ins Cockpit einer der beiden Varianten des US-Kampfhelis Apache. Oder Sie schwingen sich für die Bundeswehr in den Sitz des Eurokopters Tiger. Als russischer Offizier steuern Sie das sowjetische Gegenstück MiL-28 Havoc. Sobald Sie sich für eine von fünf Kampagnen entschieden haben, fliegen Sie jeweils zwölf oder 13 Einsätze mit einer der vier

Maschinen. Einsteiger machen sich vorher per Video-Training und zwölf Einzelmisionen mit der Steuerung vertraut oder ballern im Instant-Action-Modus einfach drauflos.

## Streß am Knüppel

Wenngleich die Kampagnen streng linear verlaufen, so sind die einzelnen Missionen in sich doch sehr dynamisch. Denn neben Ihrer Heli-Staffel operieren in jedem Szenario zahlreiche unabhängige Bodentruppen und Flieger. Ihr Geschick am Steuerknüppel entscheidet über den Verlauf der Schlacht, über Sieg oder Niederlage. Sie müssen ständig auf neue Situationen reagieren. So gilt es gleich im ersten Einsatz der 1. US Panzerdivision, einen Flughafen gegen die anrollenden Russen zu verteidigen. Nur wenn Sie es schaffen, rechtzeitig die gegnerischen Tanks an der Nordflanke auszuschalten, haben die verbündeten Einheiten dort eine Chance. Halten Sie sich dagegen zu lange mit der Flak auf, brechen die russischen Panzer bald im Süden durch.

Daß die Kampfgebiete alle recht begrenzt sind, hat den Vorteil, daß wirklich überall was los ist. So setzen Truppentransporter Infanteristen ab, die in Deckung hechten und die Panzerfäuste schultern. Panzerkolonnen pressen durch Wälder und liefern sich verbissene Feuergefechte. Dann wieder prasseln Artillerieeinschläge zwischen den eigenen Reihen nieder. Die selbständig agierenden



Überzeugend animierte **Infanteristen** greifen ins Kampfgeschehen ein.

## Martin Deppe



## Auf dem richtigen Kurs

Genau so muß eine Simulation sein: Einsteigerfreundlich,

ohne die Profis zu vergraulen. Actionreich, ohne die Flugphysik gänzlich auszuknipsen. Und natürlich abwechslungsreich. Dann können die glorreichen Tage nämlich wiederkommen, als Simulationen nicht nur aus dicken Handbüchern, Satellitenbildern und 42 Radarmodi bestanden, sondern auch Spielern ohne jahrelange Flug Erfahrung Spaß machten. Genau den habe ich bei Gunship! wieder erlebt – wie seinerzeit mit den beiden Vorgängern.



## Mick Schnelle



## Action aus vollen Rohren

Ich kurve mit Karacho durch verwinkelte Straßenschluchten, da

taucht plötzlich hinter der nächsten Ecke ein Flakpanzer auf – mir bleibt nicht mal mehr genug Zeit, den Feuerknopf zu drücken. Die selbständig agierenden Einheiten verleihen den Missionen in Gunship! eine Dynamik, die mir bei den geskripteten Einsätzen von Comanche immer gefehlt hat. Dabei spielt sich Gunship! nicht weniger actionreich: Die Fetzen fliegen an allen Enden. Oft habe ich mein Missionsziel ignoriert, nur um die bombastischen Feuergefechte der Bodentruppen zu beobachten. Allerdings hätte Microprose die Dramatik mit etwas mehr Funkverkehr und Warnmeldungen noch steigern können.

## Fulminantes Versteckspiel

Am spannendsten sind die Gefechte aber immer noch aus der Cockpitperspektive. Nach kurzer Zeit geht einem das Flugverhalten der Hubschrauber regelrecht in Fleisch und Blut über. Es macht einfach einen Heidenspaß, im Tiefflug durch die Wälder zu düsen und die gegnerische Flugabwehr zu überlisten. Klar, Comanche vs. Hokum hat die dynamische Kampagne, aber Gunship! ist wesentlich spannender.

Einheiten sorgen für eine Schlachtfeld-Atmosphäre, die ihresgleichen sucht. Kleiner Haken an der Sache: Wer nicht ständig die Positionen der Truppen auf der Übersichtskarte kontrolliert, verpaßt schnell wichtige Ereignisse, denn es gibt leider kei-



Gute Zwischensequenzen verbinden die Missionen.



Das schön gestaltete Cockpit (links) läßt sich auf Wunsch transparent anzeigen (rechts) oder ganz ausblenden.

ne Funkmeldungen, die Sie auf bedrohliche Situationen aufmerksam machen würden.

## Sitzen in der zweiten Reihe

Sie können entweder im Pilotensitz spielen oder die Rolle des Waffenoffiziers übernehmen, während der Autopilot den Heli lenkt. Der virtuelle Steuermann ist zwar nicht der schnellste, fliegt aber sehr sicher, während Sie sich auf Zielerfassung und Feuern konzentrieren können. Per Tastendruck befehlen Sie ihm, auf der Stelle zu schweben, schnell abzutauchen oder den aktuellen Auftrag fortzusetzen. Der Wechsel in die Copilotenposition hilft vor allem, wenn Ihnen die zielsuchenden Raketen ausgegangen sind und die schwenkbare Bordkanone die letzte Patrone verschossen hat. Denn dann müssen Sie mit ungelenkten Geschossen vorliebnehmen. Vor allem in der höchsten Realismus-Stufe ist es schwierig, gleichzeitig den Hubschrauber ruhig zu halten und den Gegner aufs Korn zu nehmen.

## Über dem Flachland

Die Grafik-Engine läuft auch auf schwächeren Rechnern ausreichend flüssig und stellt Einheiten sowie Bauwerke äußerst detailliert dar. Allerdings wirkt die Landschaft etwas polygonarm: So findet man selten richtige Hügel oder gar Berge, statt dessen besteht das Gelände größtenteils aus sanft ansteigenden Ebenen. Hier hat Comanche mit seiner zerklüfteten Voxel-Landschaft noch immer die

Nase vorn. Dafür hat Gunship! richtige Wälder, in denen man sich verstecken kann.

Auf (nur) vier Multiplayer-Karten können Sie neben den üblichen Deathmatch-Duellen auch zu zweit einen Helikopter fliegen. Für die Zukunft plant Microprose eine Internet-Arena, in der sich Gunship!-Piloten und Panzerkommandanten aus M1 Tank Platoon! (wird voraussichtlich 2001 erscheinen) in dynamischen Kampagnen gegenüberstehen. **MIC**

## Gunship!

Genre:	Flugsimulation	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Microprose
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 150 bis 340 MByte
Multiplayer:	2 (ser.), 16 (LAN), 16 (www)	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<span style="color: red;">■</span> Voodoo 1 <span style="color: yellow;">■</span> Voodoo 2 <span style="color: green;">■</span> Voodoo 3 <span style="color: orange;">■</span> Riva TNT <span style="color: green;">■</span> Riva TNT2 <span style="color: blue;">■</span> Geforce <span style="color: teal;">■</span> Matrox G400 <span style="color: yellow;">■</span> Rage 128		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/266 64 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/350 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium III/500 128 MB RAM, 12x CD, 3D-Karte Sidewinder-Joystick

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

Ein Feuerwerk, nicht nur für Simulationsfans.





# Comanche vs. Hokum

Von Kinderkrankheiten befreit,  
startet Razorworks' Hubschrauber-  
Doppelpack so richtig durch.



Die vielen Hügel und Flußtäler bieten Ihnen ausreichend Deckung.

Vor gerade mal einem Jahr konnte das kleine Entwicklerteam Razorworks mit der Helikopter-Simulation **Apache vs. Havoc** einen Achtungserfolg einheimsen. Allerdings tat das knappe Zeitlimit den dynamischen Kampa-

gnen alles andere als gut. **Comanche vs. Hokum** kennt diese Schwäche nicht – und befreit darüber hinaus auch den Vorgänger von diesem Übel.

## Im Tiefflug

Hubschrauber-Simulationen ziehen ihren Hauptreiz aus dem Versteckspiel zwischen Helikoptern und Bodentruppen. Das klappt aber nur, wenn ausreichend Hindernisse und Berge in der Land-

schaftsgrafik vorhanden sind. **Comanche vs. Hokum** bietet beides im Überfluß. Sogar kilometerlange Flußtäler, die Sie knapp über dem Boden entlangrattern, finden Sie in Hülle und Fülle. Ideale Voraussetzungen, um mit dem US-Stealthkopter Comanche oder dem russischen Panzerjäger KA-52 Hokum eine von drei Kampagnen in Saudi Arabien, dem Libanon oder in China zu absolvieren.

## Katastrophen-Menüs

Doch vor dem Vergnügen steht der Menü-Schock. Denn die Kommandozentrale, von der aus Sie den Kriegsverlauf studieren und Einsätze annehmen, ist mehr als gewöhnungsbedürftig. Lila Textbalcken und grobklötzige Icons verleiten dazu, per Reset das Weite zu suchen. Dann entginge Ihnen aber eine der interessantesten Helikopter-

## Mick Schnelle

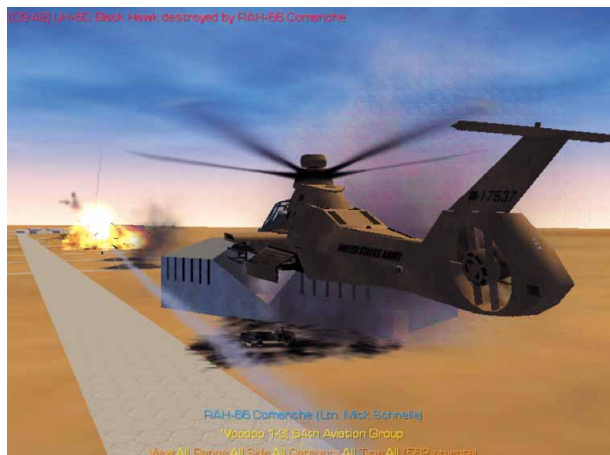


## Sehr gelungen

Die Razorworks-Jungs haben wirklich aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt. Im Gegensatz zum Vor-

gänger ist die Kampagne erheblich zugänglicher, ohne an Tiefe zu verlieren. Beim Flugmodell haben die Engländer fast die goldenen Mitte zwischen Komplexität und Einsteigerfreundlichkeit gefunden. Die wirren Menüs sollte man ihnen allerdings um die Ohren hauen.

Am liebsten beobachte ich meine Hubschrauber auf der Karte und greife erst ein, wenn Gegner auftauchen. Wer's aber superrealistisch mag, kann natürlich auch den ganzen Weg selber abfliegen. Dadurch ist Comanche vs. Hokum für eine Vielzahl von Geschmäckern geeignet. In Kombination mit dem inzwischen zum Budgetpreis erhältlichen Vorgänger bilden die vier Hubschrauber ein starkes Quartett, das sich Genrefans nicht entgehen lassen sollten.



Die Kampfhubschrauber sind aus zahlreichen Polygonen aufgebaut und wirken dadurch äußerst plastisch.





Alarmstart vom **Flugzeugträger**: Im Radarschatten geht's zum Gegner.

sims dieses Jahres. Wenn Sie sich Mühe geben, das eigene Farbempfinden zu mißachten und sich an die Menüs zu gewöhnen, werden Sie sich schon bald problemlos aus den im Minutentakt generierten Missionen die spannendsten herauspicken.

## Alles wird besser

Einmal in der Luft, machen Sie Bekanntschaft mit dem nun erheblich besser funktionierenden Autopiloten, der sogar Hochspannungsleitungen souverän unterfliegt. Dabei können Sie die Kämpfe der unabhängig agierenden Verbände beobachten. Sollten daran andere Comanches oder Hokums beteiligt sein, dürfen Sie auch jederzeit selber in deren Cockpit wechseln und

ins Geschehen eingreifen. Oder Sie übernehmen die Position des Bordschützen und visieren einige Ziele an.

Die in Echtzeit aktualisierte Karte gewährt Ihnen jederzeit einen Überblick über das Geschehen. Von da aus können Sie beliebig in jeden anderen Comanche oder Hokum wechseln. Die ebenfalls über das Schlachtfeld schwirrenden Apaches und Havocs lassen sich genauso steuern, falls Sie im Besitz der Vorgänger-Simulation **Apache vs. Havoc** sind. Praktischerweise werden die drei alten Feldzüge an das neue System angepaßt. Dadurch entfällt das nervige Zeitlimit, zudem werden die seinerzeit grauenhaft schlecht eingedeutschten Texte korrigiert. **MIC**

## Comanche vs. Havoc

<b>Genre:</b>	Flugsimulation	<b>Preis:</b>	ca. 80 Mark
<b>Anspruch:</b>	Fortgeschrittene, Profis	<b>Hersteller:</b>	Empire
<b>Sprache:</b>	Deutsch	<b>Festplatte:</b>	ca. 250 MByte
<b>Multiplayer:</b>	2 (ser), 32 (LAN), 64 (www)	<b>Spieler:</b>	Einer pro Original
<b>3D-Karten:</b>	<div> <div>Voodoo 1</div> <div>Voodoo 2</div> <div>Voodoo 3</div> <div>Riva TNT</div> <div>Riva TNT2</div> <div>Geforce</div> <div>Matrox G400</div> <div>Rage 128</div> </div>		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/300	Pentium III/500	Athlon 700
32 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	128 MByte RAM, 8fach CD
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

Grafik		Gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Gut



Heli-Sim mit umfangreichen Kampagnen.