

Simulationen

Michael Schnelle



Spione wie wir

Mit **Falcon 4.0** schuf Gilman Louie den besten Flugsimulator, der auch heute noch unsere Hitliste souverän anführt. Die geplante Erweiterung **Mig-29** wird Mr. Louie jedoch nicht mehr fertigstellen. Denn er hat Microprose verlassen und arbeitet von nun an für die CIA. Ja, Sie haben richtig gelesen: Seine neue Firma mit dem kryptischen Namen In-Q-it soll neue digitale Technologien für den amerikanischen Geheimdienst entwickeln. Bezeichnenderweise steht das »Q« im Firmennamen für den legendären Tüftler Q,

der James Bond in jedem Film mit trickreichen Gimmicks unter die Arme greift.

Die Entwickler von **Freespace 2** liefern dagegen brav die bislang schönste Weltraumsimulation ab. Microsoft bringt Spielspaß in den **Flight Simulator 2000** und die Novalogic-Jungs zeigen mit **Armored Fist 3** eindrucksvoll, was man aus der Voxel-Engine noch alles herausholen kann. Ein toller Monat für Simulationsfans!



Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Falcon 4.0	Flugsimulation	1/99	92%
2	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
3	Comanche Gold	Flugsimulation	7/98	89%
4	MechWarrior 3	Mechspiel	7/99	88%
5	Freespace 2	Weltraumspiel	NEU	87%
6	X-Wing Alliance	Weltraumspiel	5/99	87%
7	F-22 Total Air War	Flugsimulation	11/98	87%
8	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	86%
9	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
10	Israeli Air Force	Flugsimulation	11/98	86%
11	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
12	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
13	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
14	Armored Fist 3	Panzersimulation	NEU	84%
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	Interstate '76: Nitro Riders	Simulation	5/98	84%
20	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	12/98	83%
21	F-16 vs. MiG-29	Flugsimulation	11/98	83%
22	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
23	Flight Simulator 2000	Flugsimulation	NEU	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

Freespace 2	144
Freespace 2	
Technik-Check	148
Nations	149
Armored Fist 3	150
Flight Simulator 2000	154
I-War Defiance	168

Der schönste Weltraum-Shooter

Freespace 2



Großangelegte Raumschlachten, todschickes Ambiente und dramatische Missionen sind der Stoff, der nicht nur Simulations-Freunde ins Cockpit zieht.



Auf Demo-CD:
Video-Special

Mit **Freespace** trat Interplay vor rund zwei Jahren an, um Origins legendärer **Wing Commander**-Reihe Konkurrenz zu machen. Doch trotz netter Optik und ansprechendem Missionsdesign schlug der Versuch fehl. Schuld daran war unter anderem die überkomplexe Steuerung. Um **Freespace 2** mehr Erfolg zu sichern, setzen die

Entwickler noch stärker auf visuelle Effekte: Farbenfrohe Weltraumnebel und mit hochauflösenden Texturen veredelte Riesenraumer machen die Schlachten im All zum Fest für die Sinne.

Geschickt getarnt

Stakkatohaft prasseln die Funksprüche aus dem Äther. Die virtuellen CPU-Kollegen

beklagen sich darüber, daß das Basisschiff des Oberbösewichts in den Hyperraum entkommen ist. Verborgenen in einem Asteoriden hatte es nur darauf gelauert, unserer Staffel den Garaus zu machen. Urplötzlich war der Felsblock auseinandergebrochen und hatte das Schiff freigegeben. Schwerebewaffnet mit Lasertürmen, eröffnete die fliegen-

de Festung sofort das Feuer. Mehrere ihrer Geschütze waren unter unserem Beschuß in bunt leuchtenden Sternent Staub aufgegangen, als der Gegner die Flucht antrat. Beim nächsten Mal wird er uns nicht entweichen!

Grandiose Grafik

Nachdem die Entwicklung bei Weltraumspielen seit ei-



Die gigantischen **Schlachtschiffe** sind die Stars von Freespace 2. Dieses hier ist fast zu schön, um zerstört zu werden.

niger Zeit stagniert, treibt **Freespace 2** das Genre nun zumindest grafisch nach vorn. In kaum einer Mission tauchen weniger als drei größere, teilweise sogar riesige Basisschiffe und Zerstörer auf. Die werden für gewöhnlich von mehreren Jägerstaffeln als Geleitschutz bewacht. Wenn es vor der Kulisse der bunten Spiralnebel und Galaxien zum Gefecht kommt, entsteht Kampfstern-Galac-

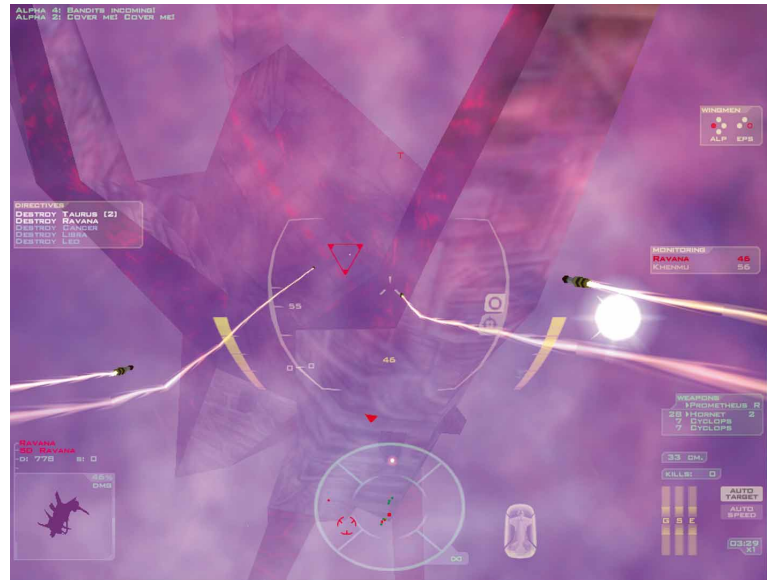
tica-Atmosphäre. Angeschossene Gegner stoßen Abgaswolken ins All und zersplittern schließlich in mehrstufigen, transparenten Explosionen. Und im Hintergrund beschießen sich die Großkampfschiffe mit dicken Energiestrahlen, bis sie bildschirmfüllend bersten.

Missionen mit Flair

Neben der üppigen Optik tragen auch die Missionen viel zum packenden Drumherum bei. Vor allem die munter plappernden Wingmen und die omnipräsente Leitzentrale halten Sie ständig auf Trab. Mal meckern Piloten über die Vorgesetzten, dann wieder schreien sie laut um Hilfe. Währenddessen reagiert die Leitstelle, streng geskriptet, auf Sonderereignisse. So werden Sie schon mal vom Geleitschutz abgezogen, um sich weiter entfernter Gegner anzunehmen. Oder eine Staffel meldet sich plötzlich nicht mehr, und Sie müssen sich mit Ihrem Team auf die Suche machen. Zwar können Sie alle Funksprüche per Tastendruck jederzeit erneut aufrufen. Allerdings schützt Sie das nicht davor, im Eifer des Gefechts doch mal einen Befehl zu überhören und da-

durch einen Teil der Mission zu verpassen. Deshalb verlieren Sie zwar keinen Einsatz, einen dicken Rüffel bringt es Ihnen aber dennoch ein.

nen das den Blick auf die umfangreiche Tastaturtabelle. Einmal in die Materie eingearbeitet, kommen Sie in den Genuß der umfangreichsten



Raumnebel behindern nicht nur die Sicht, sondern stören auch die Zielerfassung.

Komfortabel und komplex

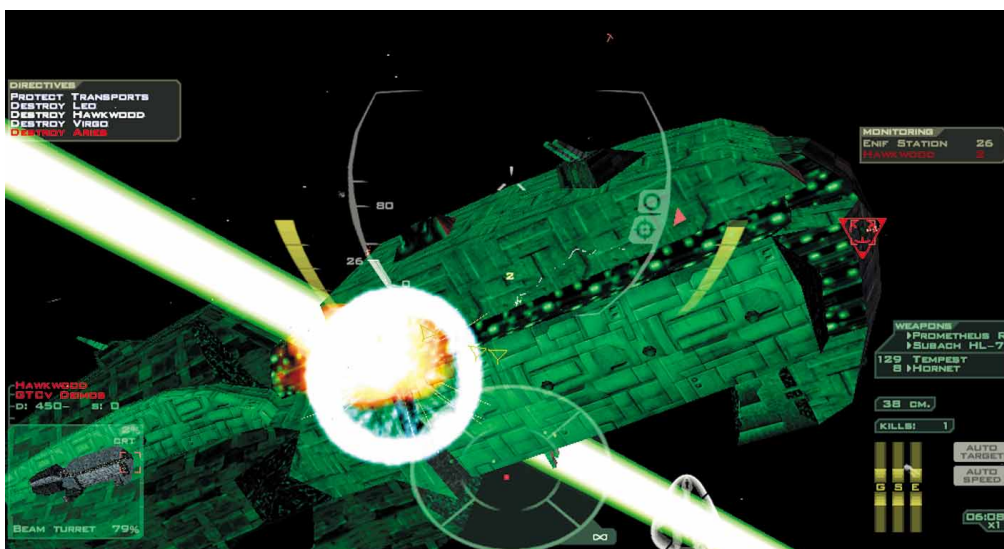
Wenn Sie sich das erste Mal ins All wagen, werden Sie von der Informationsflut des Head-up-Displays förmlich überwältigt. Deshalb sollten Sie unbedingt die drei Trainingsmissionen absolvieren, um zumindest die wichtigsten Anzeigen verstehen zu lernen. Außerdem erspart Ih-

nen das den Blick auf die umfangreiche Tastaturtabelle. Einmal in die Materie eingearbeitet, kommen Sie in den Genuß der umfangreichsten

Hardware-Zicken

Beim ersten Aufruf der US-Version von Freespace 2 startet das Programm seine vollautomatische Hardware-Erkennung. Die ist leider fehlerhaft. Vor allem, wenn Sie mehr als eine Grafikkarte in Ihrem System haben, stürzt das Programm gerne ab – in einem Fall zerstörte es bei uns gar die Registry.

Um solche Bugs zu vermeiden, sollten Sie das Tool niemals nach Glide und Direct 3D gleichzeitig suchen lassen. Deaktivieren Sie eine der beiden Suchoptionen. Daneben hat es sich als hilfreich erwiesen, auch die Felder für 32-Bit-Grafik und hochauflösende Texturen zunächst zu deaktivieren. Erst wenn das Programm die unterste Direct-3D-Auflösung von 640 mal 480 Pixeln einwandfrei und ohne System-Absturz erkannt hat, sollten Sie die anderen Optionen Schritt für Schritt aktivieren.



Unser Mutterschiff vernichtet mit einem Ionenstrahl ein Großkampfschiff der Shivans.

Peter Steinlechner



Schön und spektakulär

Ich muß zugeben, die wunderschöne Grafik hat mich schwer

beeindruckt. Allerdings sind mir spielerisch die Unterschiede zum ersten Teil zu mager. Karge Textbriefings und die wirre, wenig spannende Story zerstören viel von der Atmosphäre der interessanten Missionen. Und gelegentlich geht mir der Durchblick im Funksalat verloren.

Doch schließlich siegt das stets spannende Missionsdesign über derartige, kleine Schnitzer. Und, ach ja, habe ich schon die wunderschöne Grafik erwähnt?

Mick Schnelle



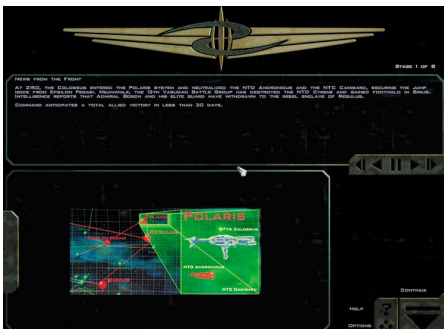
Opulentes Ballervergnügen

Wow, grafisch haben die Freespace-Macher seit dem letzten Teil

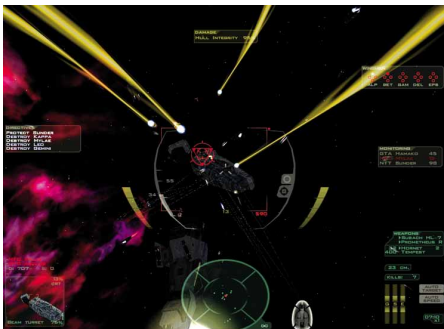
aber kräftig zugelegt. Nicht, daß der schlecht gewesen wäre. Doch dermaßen viele große Raumschiffe, die sich vor farbenprächtigen Hintergrund mit blitzenden Lasern beharken und in eindrucksvollen Explosionen vergehen, habe ich noch nie in einem Spiel gesehen. Allerdings haben es die Grafiker teilweise zu gut gemeint. Denn im allgemeinen Trubel verlieren Sie vor lauter Grafikeffekten schon mal den Gegner aus dem Visier.

Realistische Gegner

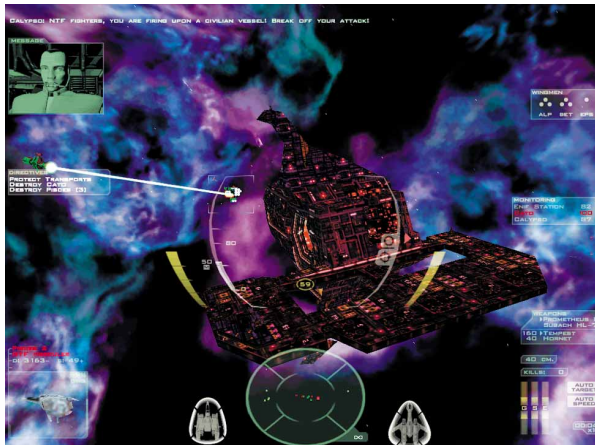
Wenn Sie sich einmal in die umfangreiche Steuerung eingearbeitet haben, erleben Sie ein opulentes Ballervergnügen, das durch das realistische Gegnerverhalten nie langweilig wird. Wer also über die passende Hardware verfügt, sollte sich in den Freespace begeben. Denn schöner als hier ballern Sie derzeit (und in naher Zukunft) in keinem Weltraumspiel.



Gegenüber der tollen Spielgrafik sind die Mini-Videos und **Textbriefings** sehr spartanisch geraten.



Mit dem praktischen **Multilauncher** schießen Sie mehrere Raketen auf einmal Richtung Gegner.



Die **Station** gehört zu den größten Objekten im ganzen Spiel. Zum Vergleich: Links im Hintergrund bekämpfen sich zwei Basisschiffe.

aus den Augen zu verlieren. Auch die diversen Standard-Funktionen, um automatisch auf den nächsten bedrohlichen Gegner umzuschalten, tragen zum Komfort bei.

Realistische Raketen

Das Waffenarsenal, das Ihnen zur Verfügung steht, kann es mit fast jeder Flugsimulation aufnehmen. Neben dem obligatorischen Laser nehmen Sie nach eigenem Gutdünken (nur begrenzt durch die Kapazität des Schiffes) ungelenkte oder hitzegezielte Raketen mit. Einige sprengkräftigere Knallkörper benötigen gar ein paar Sekunden Aufschaltzeit, bis sie das Ziel eingeloggt haben. Und wie in LucasArts' **X-Wing**-Reihe dürfen Sie die Energiezufuhr zwischen Lasern, Schilden und Antrieb frei verteilen. Ebenfalls den Flugsimulationen entliehen sind die Abwehrmaßnahmen, um gegnerischen Flugkörpern zu entweichen: Per Knopfdruck werfen Sie Täuschkörper ab, eine Anzeige im HUD informiert Sie dann, ob die Aktion von Erfolg gekrönt war.

Schwache Story

Der mit Abstand schwächste Part ist die wirre Story. Die Handlung spielt 30 Jahre nach dem ersten Teil. Die

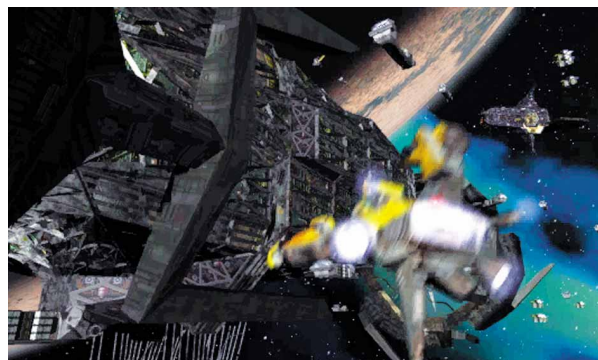
Erdstreitkräfte konnten, indem sie sich mit ihren ehemaligen Erzfeinden, den Vasudans, verbündet haben, den Krieg gegen die überlegenen Shivans gewinnen. Doch mittlerweile bröckelt die Allianz, und eine marodierende Rebellentruppe tritt just dann auf den Plan, als die Shivans



Explosionen, teilweise sogar mehrstufig, gehören zu den grafischen Highlights.

erneut zum Angriff blasen. Vor jedem der rund 30 Einsätze entwickelt sich der arg konstruierte Handlungs-faden in vorgelesenen Textbriefings ein wenig weiter.

Anders als Teil 1 bietet **Free-space 2** von Haus aus einen Dogfight-Modus für bis zu acht Spieler. Über einen speziellen Server können Sie auch eigene Geschwader bilden, die gegen andere Gruppen um den Besitz von Raumsektoren kämpfen. **MIC**



Zwischensequenzen wie diese sind sehr selten.

Freespace 2

Genre: Weltraumspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Interplay
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 800 bis 1.200 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ☒ Direct 3D ☒ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX	Pentium II/400	Pentium III/450
32 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	128 MByte RAM, 8fach CD
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

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

Grafisch aufwendige Space-Opera.

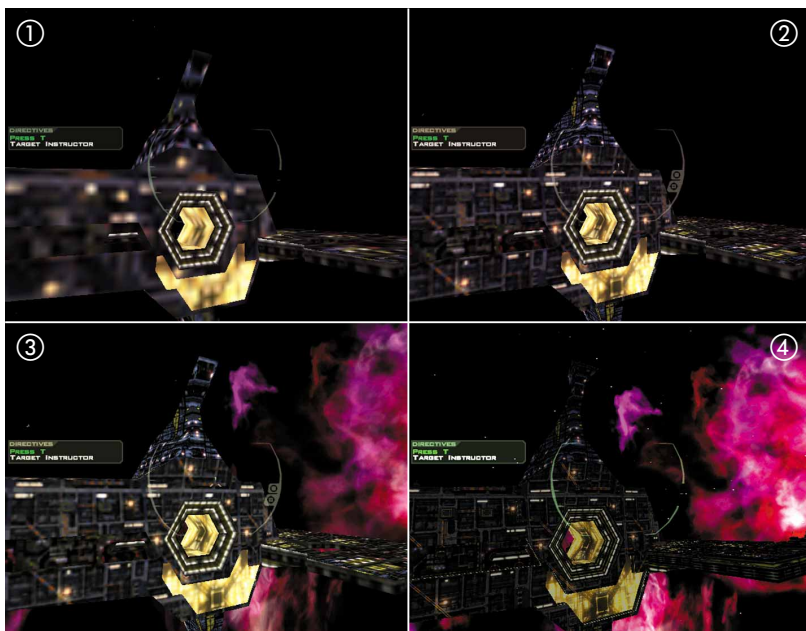


Technik-Check: Freespace 2

Die wichtigsten Infos
zur Performance und zu
den Bugs in Freespace 2.

Grafik-Check:

- ① 640x480, ohne Planeten, niedrig aufgelöste Texturen
- ② 640x480, ohne Planetensysteme
- ③ 640x480, alle Details
- ④ 1024x768, alle Details



Im Weltraum-Spektakel Freespace 2 bestimmen die **Texturauflösungen** der Raumschiffe sowie Stationen und die eingeblendeten Sternensysteme den räumlichen Eindruck.

So toll die Grafik in **Freespace 2** auch ist, so fehlerbehaftet ist die US-Version 1.02. Das beginnt beim zickigen Setup-Menü (siehe Testbericht) und setzt sich über gelegentliche Abstürze fort. Ärgerlich daran ist die Tatsache, daß dabei meist auch der Spielstand für immer dran glauben muß. Deshalb sollten Sie regelmäßig vom PLAYERS-Verzeichnis (das sich im DATA-Ordner findet) eine Sicherheitskopie anlegen!

Dafür werden Sie mit hell leuchtenden, transparenten Explosionen entschädigt, die gelegentlich den ganzen Bildschirm füllen. Noch größer sind einige der Basisschiffe, von denen häufig vier Stück in einer einzigen Schlacht auftauchen. Bei dieser Grafikpracht stockt auch ein Pentium III schon mal, allerdings nur sehr kurz. Vor allem, wenn Sie mehr als 64 MByte Speicher besitzen, halten sich derartige Aussetzer in Grenzen. **MIC**

Die Performance-Tabelle

Legende	
●	nicht möglich
●	unspielbar langsam
●	mit Einschränkungen spielbar
●	gut spielbar
●	nur im SLI-Modus möglich

		Matrox G200	Voodoo 1	Banshee	Voodoo 2	Voodoo 3	TNT 1	TNT 2	Geforce
P200 MMX,	640x480 (niedrige Details)	●	●	●	●	●	●	●	●
AMD K6/300	640x480 (hohe Details)	●	●	●	●	●	●	●	●
PII/300, Celeron 300,	640x480	●	●	●	●	●	●	●	●
AMD K6-2/300	1024x768	●	●	●	●	●	●	●	●
PII/450	640x480	●	●	●	●	●	●	●	●
	1024x768	●	●	●	●	●	●	●	●
PIII/500	640x480	●	●	●	●	●	●	●	●
	1024x768	●	●	●	●	●	●	●	●

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: Freespace 2 unterstützt 3D-Beschleuniger sowohl per Direct 3D als auch Glide. Allerdings versagt die automatische Grafikkarteneinstellung mit Glide besonders häufig – siehe Testbericht. Unter Direct 3D lief unsere Testversion problemlos mit allen gängigen Karten. Das Programm hat keinen separaten Software-Modus.

SICHTWEITE: Prinzipiell können Sie unendlich weit ins All blicken. Raumschiffe bemerken Sie schon beim ersten Pixel, das in der Zielerfassung auftaucht. Lediglich, wenn Sie in Sternennebeln fliegen, ist die Sicht realistischerweise eingeschränkt.

TEXTUREN: Der Unterschied der hübschen 32-Bit- zu den 16-Bit-Texturen ist durch geschickte Farbwahl sogar auf Standbildern kaum zu erkennen. Selbst die farbenfrohen Nebel weisen wenige sichtbare Unterschiede auf.

RAUMSCHIFFE: Die Schiffe wurden sehr schön und unterschiedlich gestaltet. Vor allem die Raumer der Shivans wirken bedrohlich und sehr Alien-like. Alle 3D-Objekte im All sind mit hochauflösenden Texturen versehen, die den Polygonen einen gebrauchten, etwas schmutzigen Look verleihen.

SOUND: Jeder Text, der im Spiel auftaucht, wird auch vorgelesen. Das gilt für die Briefings genauso wie für die Missionen selbst: Die Wingmen sind äußerst mitteilend und unterstreichen durch gebrüllte Kommandos und Hilferufe per Funk die packende Atmosphäre der Einsätze.

SPEZIALEFFEKTE: Die Explosionen sind sehr groß, mehrstufig und transparent. Dazwischen fliegen Wrackteile herum, die beim Aufprallen auch Schaden anrichten können. Sogar Druckwellen sind bläulich leuchtend sichtbar.

Nations

Freier Fall statt freie Jagd.



Obwohl die **Bomber** Rollen fliegen, sind sie bloß Kanonenfutter.

Mit **Nations – Freie Jagd** schickt Sie GT Interactive als alliierten oder deutschen Jagdpiloten in den Zweiten Weltkrieg. Die vier

Trainingseinsätze können Sie sich schenken, auch Einsteiger kommen mit dem gutmütigen Flugverhalten der zwölf Maschinen sofort zurecht. Im Cockpit starten Sie zu zehn Einzelmissionen oder erledigen nacheinander 15 vorgegenerierte Kampagnen-Einsätze. Obwohl die Aufträge thematisch durchaus spannend sind (Konvoi-Begleitschutz, Alarmstart), kommt am Knüppel keine Freude auf: Die Programmierer haben keinerlei Dramatik-steigernde Skripts eingebaut. Alle Missionen verlaufen nach dem Schema »Gegner sichten und vernichten«, das keine Herausforderung darstellt. **RS**

Rüdiger Steidle

Zu spät und mies

Wer zu spät kommt, den bestraft bekanntlich das Leben. Nations hinkt der letztjährigen Welle von Weltkrieg-2-Flugsimulationen aber nicht nur zeitlich, sondern auch qualitativ arg hinterher. Die Grafik hat, bis auf die plastischen Wolken, nicht viel zu bieten, die Gegner taugen nur als fliegende Zielscheiben, und die wenigen Einsätze sind allesamt völlig unspektakulär.

Nations – Freie Jagd

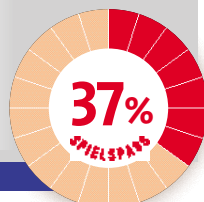
Genre: Simulation
Anspruch: Einsteiger
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: GT Interactive
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 100 bis 570 MByte
Spieler: Einer bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Pentium 200 MMX
 32 MByte RAM, 4fach CD
 3D-Karte

Pentium II/266
 64 MByte RAM, 8fach CD
 3D-Karte

Pentium II/400
 64 MByte RAM, 8fach CD
 3D-Karte

Grafik	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Befriedigend
Sound	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Befriedigend
Bedienung	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Befriedigend
Spieltiefe	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Ausreichend
Multiplayer	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Ausreichend



Vergurkter Action-Flugsimulator.

Die Rückkehr der Panzerfaust

Armored Fist 3

Mit schicker Grafik und erstklassigen Missionen lockt Novalogic auch Genre-Einsteiger zur kettenrasselnden Fahrt im Stahlungetüm.



Während unser Panzer einen **Gegner** beschießt, wird unser Verbündeter schon von einer feindlichen Granate getroffen.



Auf Demo-CD:
Video-Special

Fast schon traditionell frischen die Entwickler von Novalogic im Zweijahres-Rhythmus ihre Voxelspace-Engine auf und schicken ihre erprobten Klassiker in neue

Pixel-Landschaften. Den diesjährigen Reigen eröffnet die Action-Simulation **Armored Fist 3**. Mehr Details und mehr Farben verlangen auch Spitzen-PCs einiges ab.

Action deluxe

Wie in allen Novalogic-Programmen liegt der Schwerpunkt weniger auf dem Simulationsaspekt als auf vergnüglicher Action. Ohne einen Blick ins Handbuch, sogar ohne eine Einführungsmission gespielt zu haben, steuern Sie per Tastatur Ihren M1A2 Abrams aus der Außenperspektive, schubsen ein paar Palmen auf dem Vormarsch zum nächsten Wegpunkt um und verwandeln auf Knopfdruck schweres gegnerisches Gerät in Schrott. Dabei müssen Sie sich keine Gedanken um Ausrichtung des Rohres oder

Munitionsart machen, denn um dererlei Feinheiten kümmern sich Ihre digitale Crew.

Gewappnet gegen Übermacht

Die ganzen CPU-Hilfen, die Sie auf Wunsch auch deaktivieren können, erleichtern Ihnen zwar den Umgang mit dem eigenen Tank, den Feuerbefehl müssen Sie aber immer noch selbst geben. Obwohl bis zu 32 Panzer unter Ihrem Kommando stehen, die Sie allesamt jederzeit übernehmen können, ist der Gegner immer in der Überzahl. Um trotzdem die Oberhand zu behalten, befehlen Sie die Vehikel über eine Kommandokarte. Dort legen Sie Wegpunkte fest und beobachten das Vorgehen Ihrer Jungs aus der zoombaren Vogelperspektive. Allerdings haben Sie dafür nur sehr wenig Zeit. Denn der Feind nutzt jede Lücke in Ihren Linien, um durchzubrechen.

Durch's wilde Voxelstan

Bei der Darstellung der zerklüfteten Landschaften voller Berge und Täler zeigt die 32-Bit-Voxel-Engine ihre Stärken. Die Gebiete wirken allesamt organisch und gewachsen, Texturbrüche, wie bei Polygongrafiken üblich, gibt es nicht. Die herumstehenden Gebäude und Bäume sind allerdings aus Polygonen aufgebaut. Neuerdings

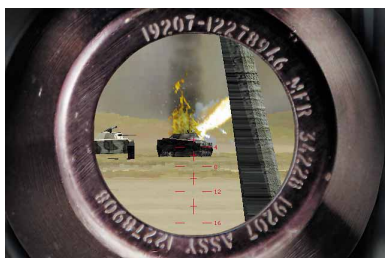


Der Einsatz des **MGs** lohnt sich vor allem bei ungepanzerten Zielen wie dieser Fabrik.



Neu hinzugekommen sind **Infanteristen**, die das hohe Voxelgras gerne als Deckung benutzen.

treiben Infanteristen ihr Unwesen und schießen auf alles, was sich bewegt. Pietät beweist Novalogic für unter den Tank geratende Solda-



Wenn Sie die automatische Zielfunktion deaktiviert haben, benutzen Sie den **Zoom**.

ten. Die verenden nicht qualitativ unter Schreien, sondern verschwinden ganz lautlos vom Bildschirm. Abgebrannte Hubschrauber und Pan-

zerwracks bleiben dagegen auf dem Schlachtfeld liegen.

Heftige Hardware

Wie bei jedem neuen Novalogic-Spiel legt auch **Armored Fist 3** wieder die Hardware-Latte höher. Reichte für den Vorgänger noch ein Pentium 200 MMX zur flüssigen Darstellung, so markiert diese Konfiguration nun gerade mal das untere Ende der Fahnenstange. Um einen Pentium II/400 kommen Sie nicht herum, wenn Sie die schicke Grafik in 640 mal 480 Pixeln flüssig genießen wollen. Sind besonders viele Panzer gleichzeitig auf dem Bildschirm, muß gar ein Pentium III/500 her. Und

auch an Speicher verlangt die aktuelle Voxel-Engine einiges. Unter 64 MByte RAM verweigert **Armored Fist 3** die Zusammenarbeit, 128 MByte beschleunigen den Grafikaufbau deutlich.

Stimmen im Netz

Neben den Solomissionen erwarten Sie Mehrspielergefechte auf dem Novalogic-eigenen Novaworld-Server. Hier dürfen Sie gegen bis zu 31 Kontrahenten Capture the Flag spielen oder ein Deathmatch austragen. Sechs Panzerfahrer dürfen dort zudem vorgegebene Missionen ge-

Mick Schnelle



Satte Panzer-Action

Eins muß man den Novalogic-Entwicklern lassen: Sie wissen genau, wie man packende Missionen

entwirft. Die Gegner sind immer so weit überlegen, daß man sie nur fintenreich schlagen kann. Dennoch bleibt die unbeschwerte Action deutlich im Vordergrund. Und wer einfach nur ein bißchen in der Gegend rumballern will, vertraut der perfekt agierenden Zielautomatik.

Komisch nur, daß die schicke Voxel-Grafik derart viele Ressourcen aufbraucht. 32-Bit-Farbtiefe hin oder her, Outcast sah schöner und detaillierter aus, bei weniger Hardware-Hunger. Ansonsten gibt's nichts zu meckern: Spielspaß regiert vor Realismus, leichte Zugänglichkeit vor Komplexität.

Perfekt für Einsteiger

Trotzdem ist Armored Fist 3 kein simples Ballerspiel, denn ohne geplantes Vorgehen kommen Sie, im Gegensatz zum ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten Actionspiel Gulf War, nicht weit. Armored Fist 3 ist die perfekte Einsteigersimulation, die durch gut designte Missionen auch fortgeschrittene Spieler und selbst Experten anspricht.

meinsam bestreiten. Via Mikrofon können Sie sich auf Knopfdruck mit Ihren Geschwaderkollegen und Gegnern unterhalten. **MIC**



Aus Versehen ist der Panzer in den Bereich der **Artillerie** gekommen.

Armored Fist 3

Genre: Panzersimulation **Hersteller:** Novalogic
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis **System:** Windows 95
Sprache: Englisch (Deutsch i.V.) **Anleitung:** Englisch (Deutsch i.V.)
Preis: ca. 100 Mark **Festplatte:** ca. 150 bis 240 MByte
Spiele: Einer bis 32 (Internet)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233 MMX	Pentium II/400	Pentium III/500
64 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	128 MByte RAM, 8fach CD

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Gut



Action-geladene Panzersimulation.

Flug ins nächste Jahrtausend

Flight Simulator 2000

Fordernde Aufgaben und
Einsteigerfreundlichkeit sind das
Rezept, mit dem der bekannteste
Flugsimulator neue Käufer-
schichten aufzun will.



New York gehört zu den am dichtesten bebauten Städten im Spiel.

Er hat bereits 20 Jahre auf dem Buckel und erfreut sich immer noch ungebrochener Beliebtheit. Die Rede ist vom **Flight Simulator**, der

im Jahr 1979 auf dem seligen Apple 2 seine ersten Runden drehte. Mit dem Ur-ahn verbindet den neuen **Flight Simulator 2000** nur

noch der Name. Die schönsten Textanzeigen mußten schöner 3D-Grafik weichen, und aus einem Flughafen in Chicago sind mittlerweile

stolze 20.000 Airports in der ganzen Welt geworden.

Wüste Deutschland?

Jahrelang existierte Deutschland im **Flight Simulator** weitgehend als weißer Fleck auf der Landkarte. Abgesehen von Berlin und einigen Ecken in Süddeutschland herrschte Ödnis, so die Bundesrepublik nicht mit teuer erkauften Zusatz-Szenarien belebt wurde. Mit dem **Flight Simulator 2000** ändert sich dieser Mißstand endlich. Denn diesmal finden Sie nicht nur jeden bedeutenden Großflughafen mit Landebahnen und den wichtigsten Gebäuden vor, sondern auch kleinere Airports wie Dortmund-Wickede, Paderborn-Lippstadt und sogar das verträumte Egelsbach bei Frankfurt.

Hügeliger und plastischer

Auch grafisch hat der **Flight Simulator 2000** gegenüber seinem häßlichen 98er Vorgänger zugelegt. So unter-



Die Concorde erhebt sich majestätisch von London Heathrow zum Überschallflug über den Großen Teich.

stützt das Programm jetzt Auflösungen bis 1600 mal 1200 Pixel unter Direct 3D. Die gefilterte Landschaft ist hügeliger und wirkt durch die schönen Texturen plastischer als zuvor. Geblieben ist der Kachellook. Denn nach wie vor werden keine gescannten Satellitenbilder verwendet, sondern gleichförmige Segmente, die mit Texturen überzogen sind. 3D-Objekte wie der Eiffelturm, die Freiheitsstatue oder die Frauenkirche haben die Microsoft-Grafiker wie gewohnt auf diese Fliesen draufgepappt. Einige wenige Szenarien, etwa New York, Paris oder San Francisco,



Eigentlich gilt über dem **Weißes Haus** Flugverbot...



Man kann sogar die **Piloten** im Cockpit erkennen.

Professional Edition

Für den Aufpreis von 50 Mark wird es eine erweiterte Edition geben, die uns zum Test leider nicht vorlag. Darin sind zwei weitere Flieger (Mooney Bravo, King Air 350), sechs detaillierte Szenarien (Berlin, Tokio, Rom, Boston, Washington, Seattle), zwei bildschirmfüllende IFR-Panels und ein erweitertes Handbuch enthalten.



Mit dem **Flugplaner** erstellen Sie auch Interkontinental-Routen auf Knopfdruck.

wurden mit besonders vielen Objekten bedacht. Der Rest der Welt, zum Beispiel München, wird durch sehr wenige Sehenswürdigkeiten wie das (übrigens peinlich simpel wirkende) Olympia-Stadion repräsentiert. Dortmund existiert gar nur als flache Textur.

John und Martha

Einer der größten Kritikpunkte des **Flight Simulator 98** war die schlechte Zugänglichkeit für Einsteiger. Um dem entgegenzuwirken, hat Microsoft mehrere Hilfen für angehende Piloten eingebaut. Nur zum Zugucken sind die nett gemachten Videos, in denen Ihnen die wesentlichen Manöver vorgeführt werden. Unfreiwillig komisch wird es, wenn Sie dem Pilotenehepaar John und Martha King lauschen. Die

erklären zwar recht verständlich den Umgang mit dem **Flight Simulator 2000**. Ihre Gesten und Betonungen erinnern aber eher an zwei unbegabte Heizdecken-Verkäufer auf einer Butterfahrt. Nichtsdestotrotz lohnt sich das Zuschauen. Das daraus Gelernte können Sie in mehreren Lektionen in die Tat um-

setzen. Als Krönung erwarten Sie Flugprüfungen, vom Privatpilotenschein bis hin zur Flugerlaubnis für Airline-Kapitäne. Bei Bestehen dürfen Sie sich das virtuelle Diplom sogar ausdrucken lassen.

Knifflige Katastrophen

Derart gestählt, wagen Sie sich an Katastrophenflüge. Dabei müssen Sie z.B. eine Maschine mit Triebwerkschaden auf einem Flugzeugträger landen, auf dem Roten Platz punktgenau runterkommen oder eine Boeing 777 auf zu kurzer Landebahn austesten. Über das Katastrophenmenü würzen Sie normale Flüge mit etwas Panik. Hierbei legen Sie einen Zeitrahmen fest, innerhalb dessen eines oder mehrere Instrumente ausfallen können.

Zwei neue Flieger erweitern den Microsoft-Hangar auf insgesamt neun Maschinen. Während die Boeing 777-300 noch verhältnismäßig leicht unter Kontrolle zu bekommen ist, macht die legendäre Concorde deutlich mehr Probleme. Ohne digitale Hilffssysteme ist es ein Kunststück, den hochsensiblen Vogel sicher in der Luft zu halten.

Selbst Microsofts Experte Bruce Williams, Fluglehrer auf Kleinmaschinen, schaffte das bei einer Vorführung am PC nur mit Ach und Krach. **MIC**

Mick Schnelle



Gelungener Neustart

Microsoft hat mich mit dem Flight Simulator 2000 wirklich eiskalt

erwischt. Ich hatte einen gemächlichen Grandseigneur mit Detailtuning erwartet, wurde aber schnell eines Besseren belehrt. Vor allem die herausfordernden Katastrophen haben es mir angetan. Und vor meiner digitalen Flugprüfung war ich nervöser als bei meiner ersten echten Flugstunde.

Mit dem Flight Simulator 2000 ist es Microsoft endlich gelungen, auch ein wenig Spiel in die Simulation zu bringen. Und die Concorde ist ein Flieger so recht nach meinem Geschmack: Pfeilschnell, aber extrem schwer zu kontrollieren.

Mehr Deutschland

Fürs nächste Mal wünsche ich mir nur, daß Microsoft endlich mal einen Blick auf die eigenen Verkaufszahlen wirft. Spätestens dann müßte den Herren in Redmond doch mal aufgehen, daß der deutsche Markt mit seiner Bedeutung mehr Berücksichtigung auf der Landkarte verdient. Städte wie München, Köln oder Hamburg gehören besser nachgebildet. Denn eines sollte man niemals vergessen: Das Auge fliegt mit.

Flight Simulator 2000

Genre: Flugsimulation	Hersteller: Microsoft
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System: Windows 95
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 130 Mark	Festplatte: ca. 600 bis 1.200 MByte
Spieler: Einer bis 255 (Internet)	
3D-Karten: <input checked="" type="radio"/> Direct 3D <input type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Open GL <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition	

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	Pentium II/400	Athlon 700
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD
	3D-Karte	3D-Karte

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

Schöne Zivil-Sim mit fordernden Missionen.

