

Simulationen

Michael Schnelle



Was macht eine gute Simulation aus? Realismus bis zum Anschlag? Detailtreue um jeden Preis? Die Antwort finden Sie bei unseren Genre-Highlights.

Falcon 4.0, **Longbow 2** und **Comanche Gold** zeichnen sich allesamt durch hervorragende Spielbarkeit aus. Es gibt sicher Programme, die realistischer und detailverliebter sind als unser Besten-Trio. Aber bringen die auch mehr Spaß? Was habe ich von perfektem Strömungsverhalten, wenn die Missionen

sterbenslangweilig sind? Vielleicht sollten einige Hersteller, statt »Beratungshonorare« für richtige Piloten zu verschleudern, lieber in einen anständigen Spieldesigner investieren. Und wer sagt eigentlich, daß ein Simulator nicht in eine spannende Story eingebunden sein darf? **Strike Commander** mag dabei als Vorbild dienen. Dann könnten uns künftig Langweiler wie **Fighter Squadron** erspart bleiben.



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

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	F-22 Total Air War	Flugsimulation	11/98	87%
5	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	86%
6	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
7	Israeli Air Force	Flugsimulation	11/98	86%
8	Conflict: Freespace	Weltraumspiel	8/98	85%
9	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
10	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
11	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
12	European Air War	Flugsimulation	12/98	84%
13	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
14	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
15	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
16	Nitro Riders	Simulation	5/98	84%
17	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	12/98	83%
18	F-16 vs. MiG-29	Flugsimulation	11/98	83%
19	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
20	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
21	Interstate '76	Simulation	10/97	83%
22	F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	10/97	78%
23	Red Baron 3D	Flugsimulation	2/99	78%
24	Pro Pilot 99	Flugsimulation	2/99	78%
25	F-15	Flugsimulation	7/98	77%

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

Inhalt

Tests

Falcon 4.0 (deutsche Version)	102
Longbow Anthology...	104
Top Gun 2.....	106
Fighter Squadron.....	106
Freespace: Silent Threat.	142

Höhenflug durch die Sprachbarriere

Falcon 4.0 (deutsche Version)

Endlich versteht der Falke auch deutsche Piloten. Kann die Lokalisierung mit der Qualität des Originals mithalten?



Mick Schnelle



**Spitzen-
klasse für
Spitzen-
hardware**

Auch in der deutschen Version begeistert

mich der Genrekönig Falcon 4.0 voll und ganz. Der dynamische Feldzug ist einfach eine Klasse für sich. Und die aufwendige Übersetzung ist besser geworden als bei so manchem Konkurrenzprodukt.

Doch das Einsteigerhandbuch ist nur bedingt brauchbar – erklärende Bilder hätten nicht geschadet. Viel schwerer wiegt, daß die Verkaufsversion (englisch wie deutsch) erheblich langsamer abläuft als unsere Testversion. Ohne einen Pentium II mit flottem 3D-Beschleuniger verkommt Falcon 4.0 zur Diashow. Trotzdem: Wer Flugsimulationen liebt, kommt um diesen Edelflieger nicht herum.

regalen die deutsche Version, die wir genau unter die Lupe genommen haben.

Kampf um Korea

Nach wie vor müssen Sie mit Ihrem F-16-Geschwader den Luftkrieg über Korea für die USA und Südkorea entscheiden. Dabei bestreiten Sie keine vorgefertigten Missionen. Vielmehr erstellt ein virtuelles Oberkommando aufgrund der Daten von 25.000 gleichzeitig verwalteten Einheiten immer neue Aufträge. Wenn Sie sich für einen Einsatz entschieden haben, fliegen Sie mit bis zu drei Flügelmännern (und -frauen) ins Gefecht. Während dieser Zeit entwickelt sich der Krieg um Sie herum weiter. Deshalb sehen Sie unterwegs etliche Luft-, See- und Bodeneinheiten, die völlig unabhängig von Ihnen ihre Aufgaben erledigen.

Deutschland-Funk

Für die deutsche Version hat Microprose den gesamten Funkverkehr lokalisieren lassen. Die Sprachausgabe ist dabei recht ordentlich gelungen, wenn man über Ausrutscher wie »Ich bin ein Aussteiger« hinwegsieht. Auch das ultradicke Handbuch wurde solide übersetzt. Allerdings trüben Fauxpas wie »Steuer-



Auf Wunsch werden Ihnen alle Einheiten im Gebiet mit **Namen** eingeblendet.

punkte« anstelle von Wegpunkten den guten Gesamteindruck. In der Testversion, die uns zur Ausgabe 12/98 vorlag, funktionierte der Multiplayer-Modus noch nicht richtig, weshalb wir damals auf eine Bewertung verzichteten. Mittlerweile sind Luft-

kämpfe gegen menschliche Gegner über Modem, Netzwerk oder Internet kein Problem mehr. Sogar den kompletten Feldzug können Sie bestreiten. Die Maximalzahl von Teilnehmern wird lediglich durch die Serverkapazitäten begrenzt. **MIC**

Mit ihrer Edel-Flugsimulation **Falcon 4.0** wies Microprose die Konkurrenz in die Schranken. Bereits Anfang des Jahres war die erste Auflage ausverkauft – der Hersteller mußte nachproduzieren lassen. Mittlerweile steht in den Händler-

Unterwegs hält Sie die **Klemmbrett-Karte** auf dem laufenden.



Falcon 4.0

Genre: Flugsimulation
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Microprose
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 50 bis 600 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), theoretisch unbegrenzt (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition ○ Open GL

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/266 32 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte	Pentium II/350 64 MByte RAM, 8fach CD Voodoo-2-Karte	Pentium II/450 128 MByte RAM, 8fach CD Riva-TNT-Karte

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

Der derzeit beste Flugsimulator.



Technik-Check: Falcon 4.0

Selbst mit Spitzenhardware (Pentium II/450 mit Riva TNT) rückt **Falcon 4.0** gelegentlich, sofern Ihr Rechner nicht über mehr als 64

MByte Speicher verfügt. Unsere »Gut spielbar«-Werte beziehen sich deshalb auf Rechnerkonfigurationen mit stolzen 128 MByte RAM. **MIC**

Die Performance-Tabelle

	Software-Modus	Riva 128	Voodoo 1	Voodoo 2	Banshee	Riva TNT
Pentium II/233						
640x480, hohe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
640x480, niedrige Detailstufe	●	●	●	●	●	●
800x600, hohe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
800x600, niedrige Detailstufe	●	●	●	●	●	●
1024x768, hohe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
1024x768, niedrige Detailstufe	●	●	●	●	●	●
1600x1200, hohe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
1600x1200, niedrige Detailstufe	●	●	●	●	●	●
Pentium II/400						
640x480, hohe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
640x480, niedrige Detailstufe	●	●	●	●	●	●
800x600, hohe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
800x600, niedrige Detailstufe	●	●	●	●	●	●
1024x768, hohe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
1024x768, niedrige Detailstufe	●	●	●	●	●	●
1600x1200, hohe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
1600x1200, niedrige Detailstufe	●	●	●	●	●	●

Legende

- nicht möglich
- unspielbar langsam
- mit Einschränkungen spielbar
- gut spielbar

Eine Klasse für sich

Longbow Anthology

Im Duo mit dem Vorgänger weist die beste Hubschrauber-Simulation die Konkurrenz nach wie vor in die Schranken.



Unter 3Dfx sieht Longbow 1 wieder richtig gut aus.



Auf CD:
Patches für
Longbow 1
und 2

Mit Longbow 2 setzte sich Chefdesigner Andy Hollis selbst ein Denkmal. Stolz 91 Prozentpunkte und einen GameStar verdiente sich das Referenzprogramm. Jetzt gibt's das gute Stück zusammen mit dem 3Dfx-gelifteten

Vorgänger als Longbow Anthology in einer Box – spektakuläre Rotoraction inklusive.

Longbow 2

Ende vorletzten Jahres definierte ein Programm das Genre der Helikopter-Sims neu. Longbow 2 überzeugte nicht nur durch sehr hohen, aber dennoch zu meistern Realismus, sondern auch durch eine sehr motivierende, volldynamische Kampagne. Neben dem weltbekannten Longbow-Apachen erwarten Sie der Aufklärer Kiowa Warrior und der Truppentransporter Black Hawk. In allen drei Hubschraubern finden Sie sich, wenn Sie das sehr gut gemachte Trainingsprogramm absolviert haben, leicht zurecht. Dann wird es Zeit, sich der dynamischen Kampagne in Aserbaidschan zu widmen. Zu Beginn jedes Einsatzes ermittelt die CPU aus der aktuellen Gefechtslage vier Missionen, die Sie und Ihr aus acht Hubschraubern bestehendes Team absolvieren müssen. Für die Anthology wurde die schicke – wenn auch baumlose – Grafikingine überarbeitet. Sie unterstützt nun neben 3Dfx-Karten auch Riva 128, Matrox G200, Rendition und Permedia 2.

Longbow

Aus dem Jahre 1996 stammt Longbow 1, das die Anthology inklusive der Missions-CD Flashpoint Korea komplet-



Longbow 2: Dunkle Rauchschwaden künden vom Ableben einer feindlichen Stellung.

tiert. Das ist besonders wichtig, weil erst das Addon-Pack den alten Feldzug in der Ukraine genauso dynamisch macht, wie es die Kampagne in Korea ist. Durch die verbesserte KI erkennen Gegner nun, wann die Zeit zum

Rückzug gekommen ist. Die angejahrte Grafik wurde 3Dfx-geliftet; allerdings fehlen nach wie vor Bäume.

Besitzer von Longbow Gold finden den 3Dfx-Patch auf der Cover-CD, ebenso das Longbow-2-Update. MIC

Mick Schnelle



Immer noch Spitze

Longbow 2 gehört zu den Flugsimulationen, die ich derzeit immer noch mindestens ein Wochenende im Monat

spiele. Die Missionen in der Kampagne sind stets spannend, und ich kann deutlich nachvollziehen, wie meine Einsätze den Feldzug verändern. Profis kommen um Longbow 2 sowieso nicht herum, aber auch Einsteigern kann ich Jane's Heli nur wärmstens ans Herz legen. Denn sie können die Flugphysik und das Gegnerverhalten fast stufenlos an die eigenen Fähigkeiten anpassen. Da das alte Longbow ebenfalls immer noch Spaß macht und durch die 3Dfx-Unterstützung erheblich ansprechender aussieht als zuvor, sollten Sie spätestens jetzt zuschlagen. Ein besseres Helipack werden Sie derzeit nicht finden.

Longbow Anthology

Genre: Flugsimulation
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Jane's
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: ca. 500 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis 4 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition ○ Open GL

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD 3Dfx-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD Voodoo-2-Karte

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Sehr gut
Multiplayer		Gut

Ein absolutes Muß für Heli-Fans.



Top Gun Hornet's Nest

Im Superflieger gegen Schlimmfinger.



Die Bordkanone ihres Düsenfliegers kommt ausführlich zum Einsatz.

Rüdiger Steidle

Top-Schnarch

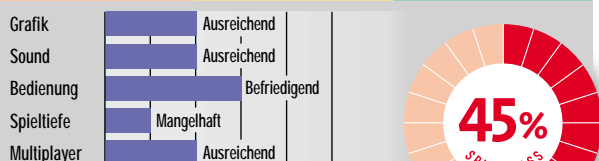
Ich geb's zu: Ich mochte den Vorgänger. Zwar waren die Einsätze von Fire At Will nicht gerade das Gelbe vom Ei, dafür kam aber durch die vielen Zwischensequenzen eine tolle Atmosphäre auf. Bei Hornet's Nest hat Microprose just diese motivierenden Filmschnipsel fast gänzlich weggelassen. Geblieben sind die meist langweiligen Missionen, in denen ich mich darauf beschränke, den Feuerknopf möglichst schnell zu drücken. Zusammen mit der mäßigen Grafik entsteht so ein Spiel, bei dem auch Einsteiger besser nicht landen sollten.

Der Actionstreifen **Top Gun** lockte 1986 Millionen in die Kinos. Microprose verwurstet 13 Jahre später den Stoff zum zweiten Mal für eine Action-Flugsimulation. Bei **Hornet's Nest** übernehmen Sie die Rolle des Filmhelden Maverick und müssen die Welt vor fiesen Drogenbossen, durchgeknallten Generälen und fanatischen Extremisten retten. Dazu klettern Sie in Ihren Düsenjäger und leuchten den Schergen in insgesamt 30 Einsätzen mit Bordkanone und Raketen heim. **RS**

Top Gun Hornet's Nest

Genre: Simulation
Anspruch: Einsteiger
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Microprose
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 200 bis 450 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition ☐ Open GL

Pentium 200 oder Pentium 166, 3D-Karte 32 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 200 MMX 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte
---	---	--



Simpler Action-Flieger mit lahmen Missionen.

Fighter Squadron

Activisions realistische Bruchlandung.



Auch Bombermissionen stehen bei Fighter Squadron auf dem Programm.

Was passieren kann, wenn ein Designer-Team vor lauter Realismus und Detailtreue das eigentliche Spiel vergißt, demonstriert Activision eindrucksvoll mit **Fighter Squadron**. Gedacht ist das Ganze als im Zweiten Weltkrieg angesiedelte Flugsimulation, in der Sie sowohl mit Jägern Luftkämpfe bestreiten, als auch einige wenige Bombereinsätze absolvieren dürfen. Zehn Flieger, jeder mit seiner eigenen Aerodynamik und einem realistischen Schadensmodell, sollen willige PC-Piloten vor den Monitor locken.

Doch, oh weh, leider verdeckt die Cockpitanzeige weite Teile des Bildschirms, so daß Sie gegnerische Maschi-

nen nur schwer im Auge behalten können. Der Autopilot ignoriert konsequent Wegpunkte, und die schlaunen Gegner tauchen erst relativ spät im Sichtfeld auf. **MIC**

Mick Schnelle

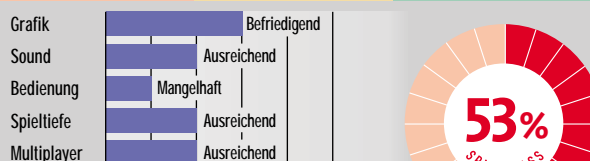
Wo bleibt der Spaß?

Fighter Squadron ist ein Paradebeispiel dafür, wie wichtig ein Spiel designer ist. Fehlt der, kommen leicht 08/15-Einsätze à la »Zerstöre alle Gegner« heraus. Da der Activision-Flieger auch grafisch keine Bäume ausreißt, werden allenfalls Puristen Gefallen an der akkuraten Flugphysik und dem hyperrealistischen Schadensmodell finden. Ich bleibe lieber bei European Air War.

Fighter Squadron

Genre: Flugsimulation
Anspruch: Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Activision
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 500 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition ☐ Open GL

Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD Direct3D-Karte	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD Direct3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD Direct3D-Karte
---	---	--



Realistische, aber öde WW-2-Simulation.