

Simulationen

Michael Schnelle



Nach mehreren Namensänderungen ist es endlich soweit. Interplay erteilt **Conflict: Freespace** (das ursprünglich mal **Mahabarata** und danach **Descent: Freespace** hieß) endlich die offizielle Start-erlaubnis. Knackig spannende Missionen ließen unseren Tester Peter Steinlechner das magere Drumherum fast vergessen.

Mit **Pro Pilot** tritt Sierra den Beweis an, daß man komplexe Simulationen auch Einsteigern schmack-

haft machen kann. **Team Apache** schließlich läßt Sie neben viel Hubschrauber-Action auch die psychologische Seite des Krieges miterleben. Für Abwechslung ist also gesorgt, und so manche laue Sommernacht wird sicherlich vor dem Monitor statt im Garten verbracht..



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	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
2	Comanche Gold	Flugsimulation	7/98	89%
3	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
4	Conflict: Freespace	Weltraumspiel	NEU	85%
5	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
6	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
7	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
8	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
9	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
10	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
11	Nitro Riders	Simulation	5/98	84%
12	Schleichfahrt	U-Boot-Sim	-	84%
13	Hind	Flugsimulation	-	84%
14	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
15	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
16	Interstate '76	Simulation	10/97	83%
17	AH-64D Longbow	Flugsimulation	-	82%
18	The Darkening	Weltraumspiel	-	82%
19	Mechwarrior 2: Mercenaries	Mech-Spiel	-	81%
20	US Navy Fighters '97	Flugsimulation	-	80%
21	ATF Gold	Flugsimulation	-	79%
22	F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	10/97	78%
23	Red Baron 2	Flugsimulation	2/98	78%
24	Pro Pilot	Flugsimulation	NEU	78%
25	F-15	Flugsimulation	6/98	77%

Die 25 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mech-Spiele.

Inhalt

Tests

Conflict: Freespace	108
Team Apache	114
Pro Pilot	118

Galaktische Action

Conflict: Freespace

Der Neuzugang unter den Weltraum-Knallern schickt Sie in glänzend ausgetüftelte Einsätze, damit Sie einen interstellaren Krieg beenden.

Die unendlichen Weiten des Alls beherrscht scheinbar seit Urzeiten Origin mit dem kultigen **Wing Commander**. Die einzige auch kommerziell erfolgreiche Alternative waren bislang

die LucasArts-Spiele aus der **Star Wars**-Galaxie, allen voran der Klassiker **TIE Fighter**. Ab und zu mal versucht zwar auch ein anderer Hersteller

sein Glück, aber all die Renegades, Xenocracys oder Dark-light Conflicts fallen meist schneller ins schwarze Loch der Vergessenheit als ein abgewrackter Ferengi-Frachter. Keiner dieser Titel konnte mehr als Achtungserfolge verbuchen.

Da kam es überraschend, als vor etwa einem halben Jahr die Macher des 3D-Actionspiels **Descent** mit **Conflict: Freespace** ein eigenes Weltraumspiel ankündigten. Jetzt ist es

fertig und will mit spannend inszenierten Missionen, perfektem Fluggefühl und einem aufwendigen Mehrspieler-Modus eigene Akzente in Sachen kosmische Kriegsführung setzen.

Fremde Feinde

Wo **Wing Commander** für die aufwendigen Spielfilme mindestens ein echtes Hollywood-Sternchen im Angebot hat und LucasArts auf die Macht des hauseigenen **Star Wars**-Szenarios zurückgreifen kann, muß **Freespace** erst eine ganz neue Welt aufbauen. Seit 14 Jahren liegen sich Erden-Streitkräfte und die Armee der Vasudaner in den intergalaktischen Haaren. Keine Seite kann sich durchsetzen, bis aus dem Nichts eine dritte Partei auftaucht. Die fremden Shivaner reden nicht lange, sondern pusten alles in ihrer Reichweite aus dem Cockpit. Außerdem flitzen sie mit den besten Raumschiffen durchs Universum, haben die stärksten Schilde und die kräftigsten Laser. Erde und Vasuda zögern nicht lange, sondern verbünden sich nach ein paar Missionen gegen den gemeinsamen Gegner – aus Feinden werden Waffenbrüder.

Packende Kampfeinsätze

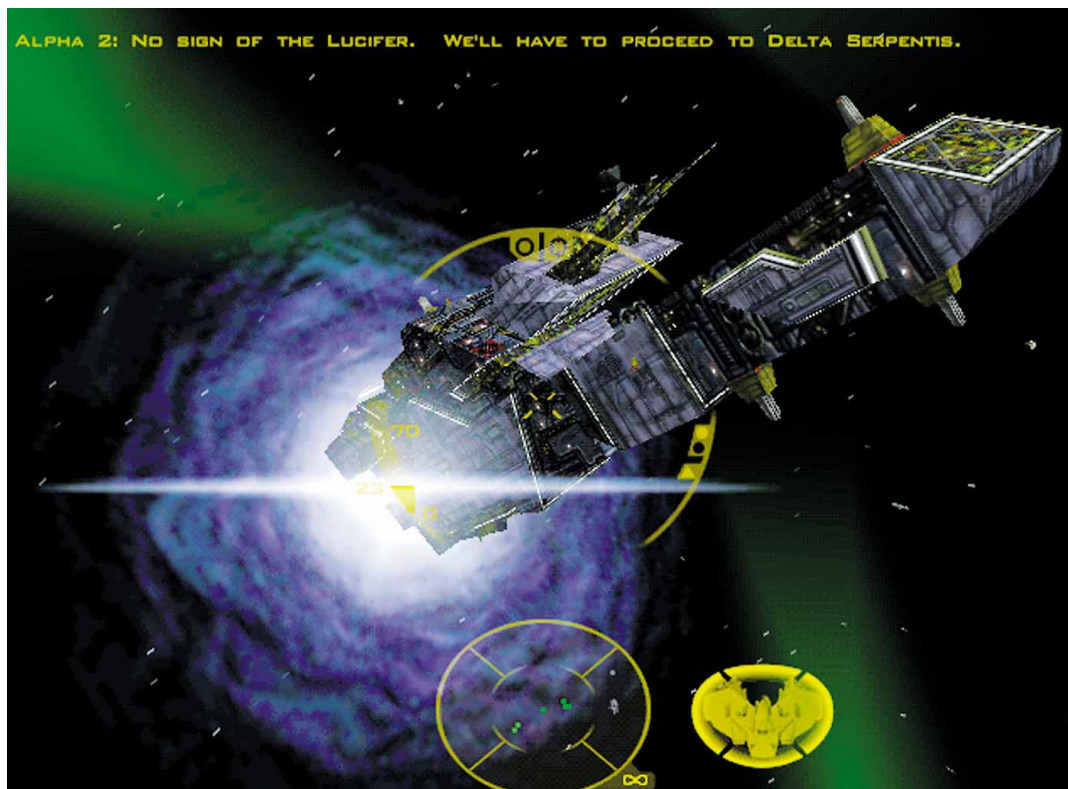
Die Designer setzen auf einen Mix aus flotter Action und Tiefgang. Reine Baller-Missionen sind die Ausnahme. Mal müssen Sie Frachter beschützen, mal gegnerische Zerstörer ausschalten oder durch ein Asteroidenfeld flitzen, um Ihrem Mutterschiff

Facts

- 30 Solo-Missionen
- 20 Multiplayer-Einsätze
- 8 Raumschiffe
- 6 Geschütze
- 10 Raketentypen



Die Schiffe lassen sich frei anwählen.



Das mächtige Mutterschiff Galatea springt durch ein **Wurmloch** aus dem Subspace in das Kampfgetümmel.

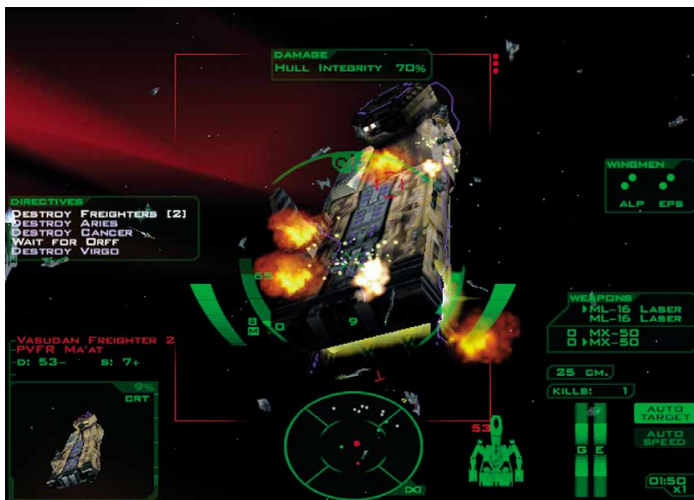


einer Mission. Wenn Sie etwa ein gegnerisches Kriegsschiff nicht rechtzeitig aus dem Orbit schießen, ruft dessen Besatzung nach Hilfe, und Sie müssen weitere Welten von Gegnern ausschalten. Das Programm bietet gestaffelte Einsätze mit Primär-, Sekundär- und Bonus-Missionszielen. Wenn Sie erstere nicht schaffen, ist der Auftrag gescheitert und Sie klettern –

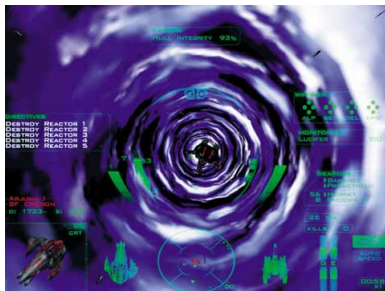
der Staffeln zur Seite. Jede besteht aus einem Quartett namenloser Piloten. Den Flügelmännern und -frauen können Sie Befehle wie »Greife mein Ziel an« oder »Gegnerische Waffen ausschalten« erteilen, außerdem rufen Sie per Funk ein Versorgungsschiff oder Verstärkung zu Hilfe.

Die Anweisungen werden sehr präzise ausgeführt. Soll etwa ein feindlicher Kreuzer nicht zerstört, sondern nur lahmgelegt werden, nehmen Ihre computergesteuerten Begleiter gezielt alle entscheidenden Systeme wie Lasertürme oder Triebwerke ins Fadenkreuz. Einziges Problem der künstlichen Intelligenz: Ihre Kollegen rumpeln gerne mal mit Ihnen zusammen und beschädigen so die Außenhüllen.

Auch die Aliens stellen sich am Steuerknüppel recht clever an. Haben Sie einen Shivan im Rücken, werden Sie das geschickt agierende Biest kaum wieder los. Wie wenig die Außerirdischen fliegen, hängt auch vom Beschädigungsgrad ihrer Schiffe ab. Ein unverletzter Gegner zieht fast gerade Bahnen. Je näher er dagegen vor dem finalen »Bumm!« steht, desto weniger weicht er Ihren Schüssen aus. Insgesamt liegt die Gegner-KI etwas höher als in **Wing Commander Prophecy**.



Über einen Transporter ziehen kurz vor der Explosion funkelnde Lichtblitze.



Sie kämpfen auch im **Subspace** – was ungewöhnliche Folgen hat.

den Weg freizuräumen. Innerhalb der Einsätze passiert oft Überraschendes: Plötzlich schiebt sich ein Shivaner-Träger durch ein Wurmloch, Ihr Konvoi mit Lebensmitteln wird überfallen oder ein verlassenes Containerlager entpuppt sich als Hinterhalt. Über die Missionsziele informieren Sie textlastige Tafeln nebst Sprachausgabe.

Immer wieder verzweigt der Schlachtverlauf innerhalb

wahlweise mit ein paar Tips im Debriefing – erneut ins Cockpit. Die sekundären und Bonus-Anforderungen bestimmen eher nebensächliche Faktoren in späteren Einsätzen; beispielsweise kämpfen die anderen Terraner-Piloten im Erfolgsfall besser. Einen echten Missionsbaum wie das allererste **Wing Commander** kennt das Spiel nicht; bis zum Finale fliegt jeder Spieler fast die gleichen, knapp 30 Missionen. **Freespace** verzichtet komplett auf Video-Briefings sowie Start- oder Landesequenzen, jeder Auftrag startet direkt im Missionsgebiet.

Rumpelnde Kollegen

Durch das unendliche Schwarz fliegen Sie selten allein. Die meisten Einsätze stellen Ihnen bis zu drei an-

Peter Steinlechner



Perfekte Missionen

Fans von Weltallspielen lassen schon mal die Triebwerke heißlaufen, Freespace setzt mit

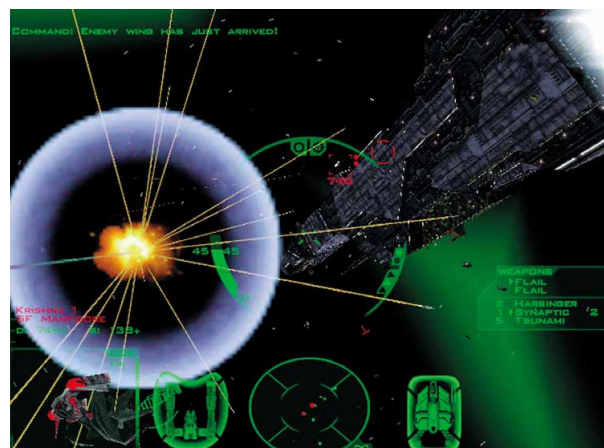
Bravour ein paar neue Standards. Mich überzeugt vor allem das Missionsdesign. Ich muß nicht nur ballern, sondern ständig blitzgeschwind auf neue Situationen reagieren. Trotzdem sind die Einsätze nicht so kompliziert, daß ich den Zu- oder Abgang jedes Schiffs erst in Testläufen auswendig lernen müßte. Daß viele Details bei der Konkurrenz abgucken sind, stört mich nicht die Bohne. Schließlich gibt's auch genügend Neuerungen. Etwa das tolle Flugverhalten. Oder die Idee, den Status eines schutzbedürftigen Schiffs immer in einem Extra-Fenster anzuzeigen. Oder daß ich erkenne, wie viele Flügelmänner sich schon um einen Gegner kümmern.

Laue Lichteffekte

Ohne Spielfilm drumherum kann ich leben, das Atmosphäre-Manko hält sich in Grenzen. Grafisch haut Freespace mich aber nicht aus dem Pilotensitz. Neben den öden Lichteffekten stören mich die tristen Schiffe. Insbesondere die Kreuzer könnten detailliertere Texturen vertragen. Daß Freespace trotzdem auf meiner persönlichen Bestenliste das Weltall-Schlachtschiff Wing Commander abhängt, liegt an der spielerischen Klasse.

Gewaltige Explosionen

Statt knallbunter Explosionen gibt's im Spiel sehr natürlich



Die mächtige **Harbinger**-Rakete explodiert mit einem gewaltigen Energieball.

Jörg Langer



Der letzte Schliff fehlt

Ich kann Peter nicht zustimmen: Die fehlende Atmosphäre macht für mich einigen Spielspaß kaputt. Zwischen den Missionen gibt's nur Textbriefings, aber keine Galaxiekarten, Hyperjumps oder gar Filmschnipsel. Dadurch weiß ich weder, wo ich mich gerade im All befinde, noch wachsen mir die anonymen Flügelpiloten ans Herz, noch fiebere ich dem nächsten Einsatz entgegen.

Gefühl super, Optik naja

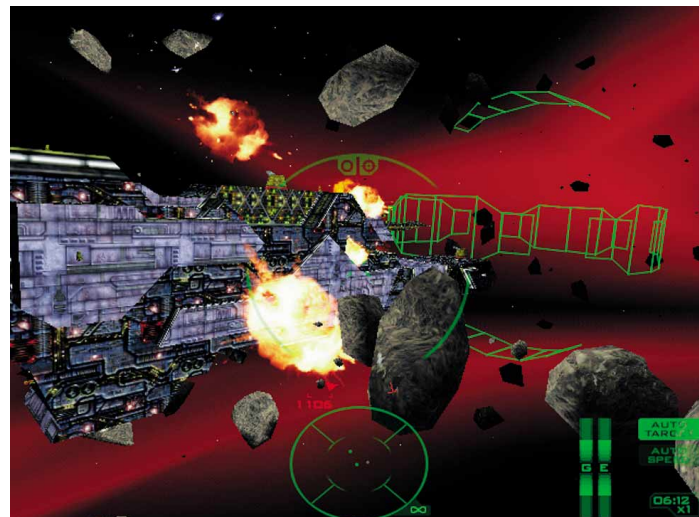
Eines muß ich den Designern aber lassen: Ganz ohne Forcefeedback-Stuhl oder Rütteljoystick haben sie das Fluggefühl gut hingekriegt. Wenn man die 995 Tastaturkommandos erstmal auswendig kennt, erweist sich die Steuerung als praktische Melange aus bekannten Standards, plus diversen Komfortfunktionen, etwa die dynamische Geschwindigkeitsanpassung. Die Missionen hat Peter ja schon zur Genüge gelobt. Doch leider merkt man von den Verzweigungen – allen Ankündigungen zum Trotz – in Folgeeinsätzen nur sehr wenig. Nicht die Handlung verändert sich, sondern nur Missionsdetails. Freespace ist eine echte Alternative – doch für mich bleibt das effektgewaltige Prophecy vorn.

wirkende, teilweise beeindruckend große Feuerbälle. Triebwerke und Schutzschilde glühen leider auch in der 3D-beschleunigten Version in schlichtem Weiß. Dafür leckt nach Treffern ziemlich

genau aus dem »tatsächlichen« Einschußloch brennender Treibstoff, der sogar je nach Beschleunigung unterschiedlich stark nachzieht. Anders als bei vielen Konkurrenzprogrammen hängt in **Freespace** keine Bitmap-Grafik mit aufgemalten Sternen oder Galaxie-Nebeln im Hintergrund. Letztere haben die Entwickler als rote, blaue oder violette Riesen-Polygone eingebaut – mit sehrmäßigem Erfolg. Komplett gerendert sind die spärlichen Zwischensequenzen.

Schiffe frei konfigurierbar

Die schurkischen Shivaner zerlegen Sie mit einer Auswahl von acht unterschiedlichen Raumschiffen. Die Palette reicht vom leichten und schnellen Ulysses-Jäger bis zum schwer gepanzerten, aber langsamen Bomber Ur-sa. Vor Einsatzbeginn wählen Sie sowohl Schiff als auch Bewaffnung, jedoch ist das Arsenal erst kurz vor Schluß vollständig. Die Cockpits der flotten Flitzer zeigen deutlich mehr Infos als andere Programme – was allerdings auch verwirrend wirken kann. Spezielle Anzeigen informieren über den Status Ihres Hauptschiffs und der Verbündeten. Sie erhalten detaillierte Angaben zum Zustand des aktiven Ziels, dar-



Der Galatea müssen Sie bis zum Jumpoint die Asteroiden aus dem Weg räumen.

unter nicht nur Schildstärke und Entfernung, sondern auch, wie viele Kollegen sich bereits um den jeweiligen Gegner kümmern.

Im Dutzend durchs All

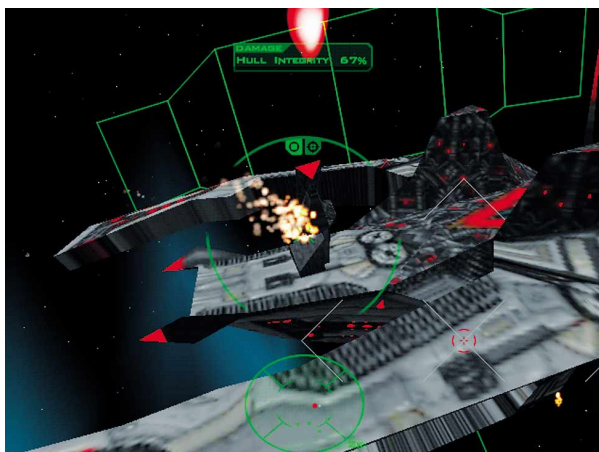
Bis zu zwölf Teilnehmer liefern sich heiße Schlachten im Mehrspieler-Modus. **Freespace** läuft sowohl im lokalen Netz über IPX als auch im Internet per TCP/IP. Der Hersteller richtet unter dem Namen Parallax Online eigene, kostenlose Server nach dem Vorbild von Blizzards Battlenet ein. Auf



Die Standard-Raumjäger der Shivans sind flott, aber nicht besonders kräftig.

den beiden CDs finden Sie 20 eher actionlastige Multiplayer-Missionen, dazu gibt's zwei kurze Kampagnen für mehrere Teilnehmer. Wer eigene Aufträge basteln möchte, kann das mit dem mitgelieferten Missions-Editor tun, der allerdings einiges an Einarbeitung erfordert. **PS**

Auf der Oberfläche von gegnerischen Trägern schalten Sie die Lasertürme aus.



Conflict: Freespace

Genre: Weltraumspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Interplay
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 240 oder 400 MByte
Spieler: Einer bis zwölf (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	Pentium 133	Pentium 166
32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD
	3D-Karte	3D-Karte

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

All-Action mit Präsentationsschwächen.


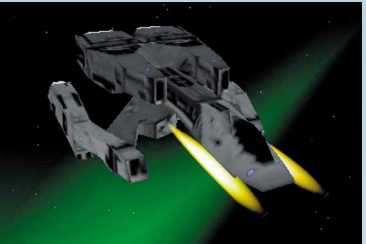
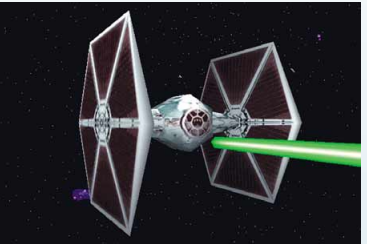
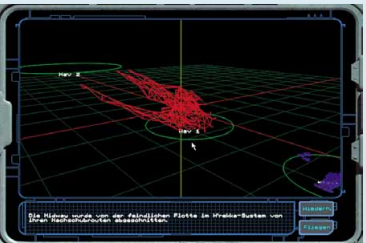

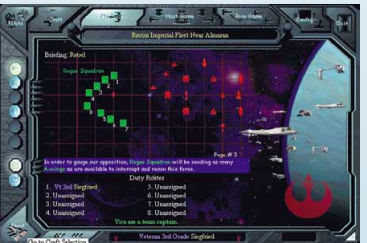





Kosmische Kriege im Direktvergleich

Weltraum-Spektakel

Die drei zur Zeit besten Weltraumspiele treten gegeneinander an:

Wer hat in den wichtigsten Bereichen die galaktische Nase vorn?

Wing Commander Prophecy	Conflict: Freespace	XvT: Balance of Power
 <p>Grafik: Schöner als mit Prophecy können Sie nicht durchs Universum brettern – von den gewaltigen Explosionen über die Lichteffekte bis zu den detaillierten Raumkreuzern stimmt alles, auch auf großen Schiffen sind viele Einzelheiten zu erkennen.</p>	 <p>Grafik: Optisch hinterläßt Freespace einen gemischten Eindruck. Das Programm kennt keine echten farbigen Lichteffekte, und große Raumschiffe bieten nur wenige Details. Besonderheiten wie die riesigen Wurm Löcher entschädigen zumindest etwas.</p>	 <p>Grafik: Sternenkrieger fliegen durch ein technisch veraltetes Universum. Besondere Effekte fehlen vollständig, selbst riesige Sternenerstörer bieten kaum interessante Details. Die Explosionen wirken auch mit 3D-Karten nicht mehr zeitgemäß.</p>
 <p>Missionen: Das actionlastigste Programm im Vergleichsfeld. Meist müssen Sie alle Gegner in Reichweite erledigen. Strategisches Vorgehen oder der gezielte Einsatz bestimmter Waffen sind in den rund 36 Missionen der Kampagne nur selten gefragt.</p>	 <p>Missionen: Die etwa 30 Aufträge bieten eine gute Mischung aus Action und Komplexität. Timing ist wichtig, aber Freespace reagiert deutlich flexibler als XvT. Der Stil der Einsatzbesprechungen wurden fast unverändert von LucasArts übernommen.</p>	 <p>Missionen: Manche der komplexen Missionen sind nicht auf Anhieb zu schaffen, stellenweise müssen Gegner exakt zum richtigen Zeitpunkt abgefangen werden. XvT bietet wie Freespace gestaffelte Missionsziele, nur die primären müssen erfüllt werden.</p>
 <p>Bedienung: Die Steuerung ist übersichtlich und einfach gehalten, das Fluggefühl überzeugt. Die Cockpit-Anzeigen übermitteln alle wichtigen Infos, ohne zu sehr ins Detail zu gehen. Prophecy fliegt sich einfach, trotzdem fühlt man sich tatsächlich wie im Weltall.</p> <p>Multiplayer: Prophecy hat keinen Mehrspieler-Modus. Ursprünglich geplant, dann auf eine Missions-CD verschoben, ist das Vorhaben mittlerweile gestorben. Die Solo-Kampagne bietet dafür die spannendste Story.</p> <p>GameStar-Wertung: 86%</p>	 <p>Bedienung: Freespace bietet sehr viele Optionen. Die (abschaltbaren) Instrumente verwirren auf den ersten Blick. Einsteiger absolvieren gut designte Trainings-Einsätze. Das Fluggefühl wirkt perfekt, je nach Geschwindigkeit reagieren die Schiffe anders.</p> <p>Multiplayer: Im Mehrspieler-Modus werden bis zu 12 Teilnehmer im lokalen Netz oder im Internet unterstützt. Es gibt 20 spezielle, actionorientierte Missionen sowie zwei kurze Multiplayer-Kampagnen.</p> <p>GameStar-Wertung: 85%</p>	 <p>Bedienung: Die Steuerung ist sehr komplex. Die Anzeigen sind eher schlicht gehalten, bringen aber alle wichtigen Angaben auf den Bildschirm. XvT fliegt sich ein wenig künstlicher als die beiden Konkurrenten, aber insgesamt kommt das Weltall-Feeling rüber.</p> <p>Multiplayer: Neben sehr komplexen Multiplayer-Missionen für Netzwerk und Internet-Sessions bietet XvT auch reine Baller-Einsätze wie Deathmatch oder Capture-the-flag für bis zu acht Piloten. PS</p> <p>GameStar-Wertung: 85%</p>

Sechs Freunde sollt ihr sein

Team Apache

Haben auch abgebrühte Piloten ein Gefühlsleben? Stürzen Sie sich in Team Apache mit dem »Gunship« und seiner sensiblen Crew in den Krieg.

Die Designer der meisten Flugsimulationen peilen für ihr Programm zwar Realismus bis zur letzten Schraube an, vernachlässigen dabei aber sträflich den menschlichen Aspekt. Das soll jetzt anders werden. In **Team Apache** müssen Sie sich als Kommandeur eines Fliegerhorstes auch um die Moral Ihrer Piloten kümmern.

Keine Macht den Drogen

Der erste Feldzug führt Ihr Team nach Kolumbien, wo Sie

finstere Drogenbarone und deren Schergen bekämpfen. Sechs Apache-Kampfhubschrauber in der Variante A stehen unter Ihrem Kommando, jeder besetzt mit einem Piloten und einem Waffenoffizier. Diese zwölf Antidrogenkämpfer rekrutieren Sie aus einem Pool Freiwilliger, deren Vorzüge und Schwächen in ausführlichen Dossiers erläutert werden. An Erfahrung gewinnen Ihre Leute übrigens nicht. Dann durchforsten Sie die Tageszeitung nach dem Stand der Kampagne, basteln neue Flugformationen oder weisen Mechanikern Wartungsaufgaben zu.

Gemeinsam stark

Wenn Sie die Zeitbeschleunigung aktivieren, steht bald die erste Mission auf dem Dienstplan. Vor dem Start legen Sie fest, mit wievielen Hubschraubern Sie loslegen wollen und wer mit wem zusammen fliegt. Nachdem Sie sich



Selbst bei **Schnee** müssen Sie den eigenen Flughafen verteidigen.

mit dem Briefing vertraut gemacht haben, schlüpfen Sie in die Rolle eines Ihrer Untergebenen. Mit dem Rest des Teams machen Sie sich daran, den Auftrag zu erfüllen. Dabei stellen Sie Geleitschutz für Transporthubschrauber, heben eingegrabene SAM-Stellungen aus oder verteidigen die eigene Basis gegen heranrückende Truppen.

Durch Wind und Wetter

Der erste Eindruck, den Sie von der Landschaft und den Objekten erhalten: Alles sieht zwar sehr schön aus, aber kaum etwas bewegt sich. Die 3Dfx-geglätteten Texturen verleihen dem leicht hügeligen Gelände einen plastischen Look, ganze Städte lockern die Landschaft auf. Doch Objekte wie Panzer, Jeeps oder Soldaten sind nur spärlich animiert und wirken wie aus Klötzchen geschnitzt. Außerdem hat die Landschaft in der Außenansicht etwas »Seegang« und bewegt sich stets leicht auf und ab. Dafür sind Wind und Wetter gut in Szene gesetzt. Regentropfen klatschen an die Scheibe, Blitze zucken effektiv über den Bildschirm, Schneetreiben behindert die Sicht.

Mick Schnelle

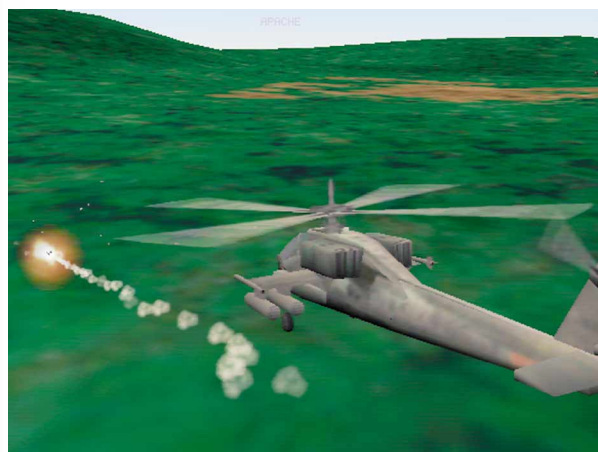


Action mit jeder Menge Teamgeist

Team Apache ist der erste Flugsimulator mit Kommödienambiente.

Die deutschen Stimmen erinnern teilweise eher an eine Komikertruppe als an Kampfpiloten...

Ansonsten erwartet Sie ein Wechselbad aus mit Gegnern vollgepackten, spannenden Actioneinsätzen und öden Standard-Missionen, die kaum Feinde vor den Rotor bringen. Der Seelentrost-Part wirkt sich zwar spielerisch nur wenig aus, verbindet aber mit den digitalen Wingmen. Daraus ziehen vor allem die Rettungsmissionen ihren Reiz. Das Flugmodell des Apachen ist ganz ordentlich simuliert, kann mit der Komplexität eines Longbow 2 aber nicht mithalten. Am wohlsten werden sich fortgeschrittene Piloten fühlen, die den Comanche-Gold-Schuhen flugtechnisch gerade entwachsen sind.



Die Infanterieeinheit hatte unserer **Rakete** nichts entgegensetzen.

Echtes Teamwork

Obwohl Ihre persönliche Flugleistung den Ausgang der Missionen am stärksten beeinflusst, sind Ihre in maximal drei Zweiergruppen eingeteilten Wingmen eine komfortable Schützenhilfe. Auf Befehl halten sie selbständig nach Gegnern Ausschau, greifen diese an oder starten den kollektiven Rückzug. Über Funk halten Ihre Gefolgsleute Sie dabei ständig auf dem laufenden. Sind alle Wegpunkte abgeklappert und die missionsrelevanten Ziele erledigt, erspart Ihnen ein Druck auf die Escape-Taste den Heimflug nebst Landemanöver.

Rettung naht

Sofern Sie sich und Ihre Mannen nicht im Optionsmenü unzerstörbar gemacht haben, werden Sie im Laufe des Feldzuges sicherlich den einen oder anderen Hubschrauber verlieren. In diesem Fall ist der Helikopter zwar futsch, die Crew können Sie aber in Zusammenarbeit mit einem Bergungskopter aus dem Absturzgebiet retten. Damit stehen die Bruchpiloten für spätere Missionen wieder zur Verfügung. Ansonsten müssen Sie Ersatz anfordern, der zwölf Stunden benötigt, bis er einsatzbereit ist.

Eis oder Streicheleinheiten

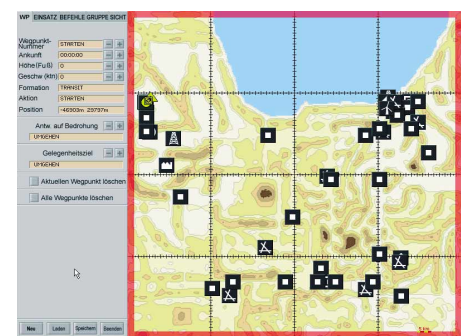
Schon nach wenigen Missionen beginnt sich Streß unter Ihren Staffelmittgliedern breitzumachen. Dem einen wird vor jedem Flug schlecht, der andere beklagt sich lautstark über die Sinnlosigkeit des Krieges. Dann ist es an der Zeit, den Heulsusen entweder verständnisvoll ins Gewissen zu reden oder ihnen kräftig den Marsch zu blasen. Vorher absehbar ist der Er-



Aus weiter Ferne nehmen wir eine mit **Drogen** vollgepackte Cessna unter Beschuß.



Der Blackhawk setzt gerade befreundete **Bodentruppen** ab.



Mit dem **Editor** basteln Sie eigene Missionen.

folg nicht, aber mit Glück reißen sich die Weicheier beim nächsten Einsatz wieder zusammen. Zur Not hebt eine Runde Eiscreme kurzfristig die Moral der Truppe. Ein Blick auf die Abschußliste zeigt Ihnen jederzeit, ob Ihre Teams in Form sind oder nicht.

Von Kolumbien nach Lettland

Früher oder später geht jeder Krieg einmal zu Ende. Doch nach dem Kolumbien-Abenteuer erwartet Sie gleich der nächste Krisenherd; das von Rußland bedrohte Lettland. Ohne Kampagnenrahmen können Sie sich für zwischendurch Instant-Einsätze in beiden Fluggebieten aussuchen, wobei Sie die ge-

wünschten Wetterbedingungen und die Zahl der Mitflieger frei konfigurieren. Ganz individuell lassen sich Ihre Einsätze mit dem Missionsbaukasten gestalten.

Davon profitieren auch bis zu fünf Piloten im kooperativen Multiplayer-Modus. Im Deathmatch erhöht sich die Zahl sogar auf sieben Konkurrenten. **MIC**

Team Apache

Genre: Flugsimulation
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☒ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Hersteller: Mindscape
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 220 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133	Pentium 166	Pentium 200 MMX
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 6fach CD	32 MByte RAM, 6fach CD
	3Dfx-Karte	3Dfx-Karte

Grafik		Gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Befriedigend



Action-Simulation mit Crew-Management.

Über den Wolken

Pro Pilot

Bislang beherrscht der legendäre MS

Flight Simulator die zivile PC-Luftfahrt.

Doch Sierras Pro Pilot rüttelt vehement an

Microsofts Vormachtstellung.



Miss Liberty darf selbstverständlich in keiner zivilen Flugsimulation fehlen.

Bereits im letzten Herbst wollte Sierra mit dem **Pro Pilot** das Genre der zivilen Flugsimulationen attraktiver und einsteigerfreundlicher gestalten. Die erste US-Verkaufsversion wimmelte jedoch von Bugs. Für Deutschland entschied man sich deshalb, den Release bis zum Erscheinen einer verbesserten Fassung zu verschieben. Jetzt kommt der **Pro Pilot** voll lokalisiert nach Deutschland. Als Bonbon für die Verspätung enthält die germanisier-

te Fassung neben dem USA-Szenario auch gleich die nagelneue Europa-Szenerie.

Flugzeuge im Sixpack

Auf dem Rollfeld erwarten Sie fünf unterschiedliche Flugzeuge. Die Cessna Skyhawk 172 ist ein gutmütiger Trainingsflieger, während den Citation Jet 525 nur geübte Piloten meistern werden. Vom Anspruch her dazwischen liegen die drei Beechcrafts Bonanza V35,

Baron B58 und King Air B200. Während Sie über diese Mühlen alles Wissenswerte im Handbuch nachlesen können, wird eine brandneue Version der Skyhawk als undokumentierter »Geheimflieger« mitgeliefert. Hintergrund: Die Maschine kam erst nach Beendigung der Arbeiten am amerikanischen **Pro Pilot** auf den Markt.

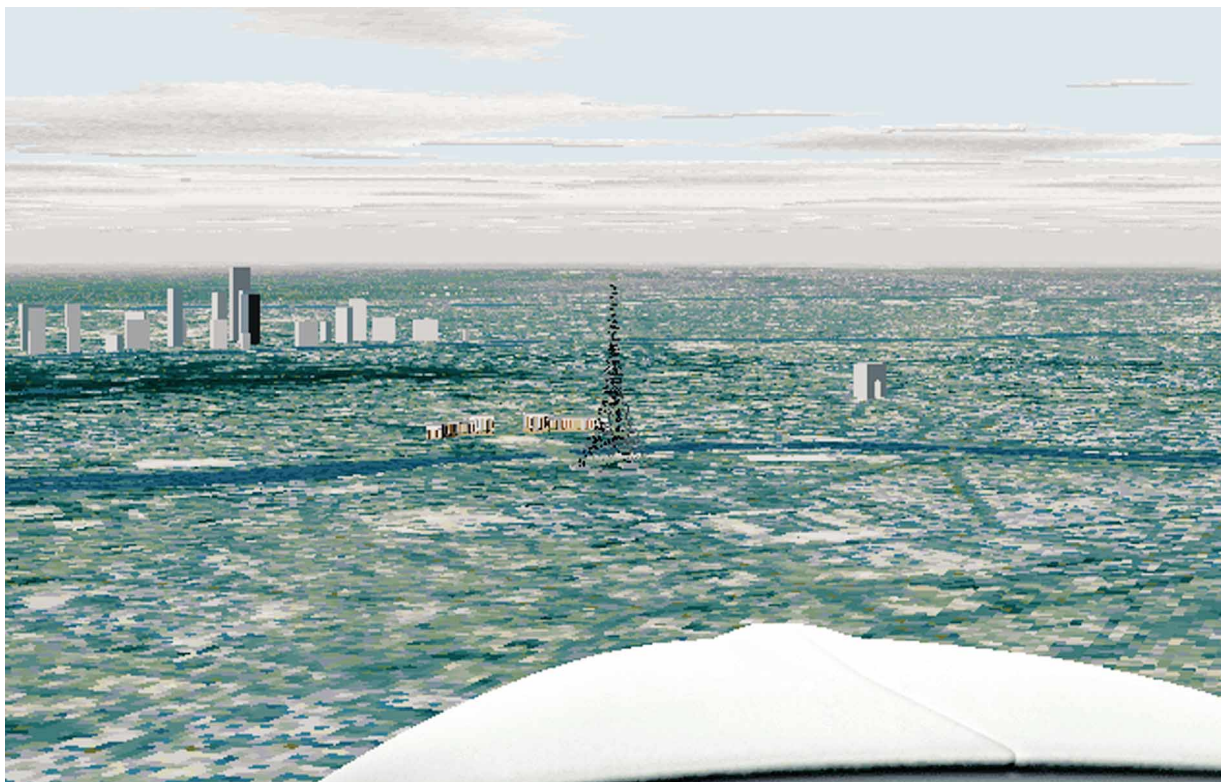
Hilfe vom Copiloten

Damit Einsteiger vor dem drohenden Instrumenten-

Overkill im Cockpit nicht schreiend das Weite suchen, werden die wichtigsten Anzeigen sehr anschaulich in mehreren Videos erläutert. Bleiben Ihnen dann immer noch Sinn und Zweck einiger Instrumente verborgen, aktiviert ein Rechtsklick die umfangreiche Online-Hilfe.

Außerdem nimmt Ihnen ein virtueller Copilot lästige Aufgaben wie die Kommunikation mit dem Tower und die Handhabung der Navigationshilfen auf Wunsch ab.

Paris mit dem Eiffelturm und der Seine wirkt trotz Pixelklötzen beeindruckend.



Mick Schnelle



Realistisch und User-freundlich

Na endlich hat mal jemand erkannt, daß man größere Käufer-schichten für zivile Flugsimulationen nur begeistern kann, wenn der Komfort stimmt. Die Einführungsvideos sind lehrreich, das interaktive Cockpit ist Spitze und der voll-automatische Copilot eine Wucht.

Leider haben die Entwickler vergessen, daß auch das Auge mitfliegt. 3D-Beschleunigung ist heute obligatorisch, die Zeiten von Klötzchenbauten auf Pixelgrund sollten längst vorbei sein. Und so schön die eingebaute Navigationshilfe auch sein mag, eine richtige Jeppesen-Karte aus Papier ersetzt sie nicht.

Mehr Flugplätze in Europa

Dennoch gefällt mir der Pro Pilot, durch seine Einsteigerfreundlichkeit ohne Realismuseinbußen, besser als der Flight Simulator 98. Außerdem ist die Zahl der Flughäfen in Deutschland und Europa um ein zigfaches größer als beim Altmeister. Allerdings hat Microsoft der Konkurrenz noch das bessere Angebot an Scenery Disks und Tools voraus. Doch das könnte sich ändern, wenn freien Entwicklerteams der Sourcecode zugänglich gemacht wird.

Sie müssen nur Start- und Zielflughafen aus einer Liste aussuchen, und ihr Mitflieger erstellt Ihnen automatisch einen Flugplan. Den können Sie auf Wunsch modifizieren, ausdrucken und während des Fluges zur Kontrolle neben den Rechner legen.



Einführungsvideos erläutern Ihnen die wichtigsten Instrumente und Flugmanöver.

Fliegen leichtgemacht

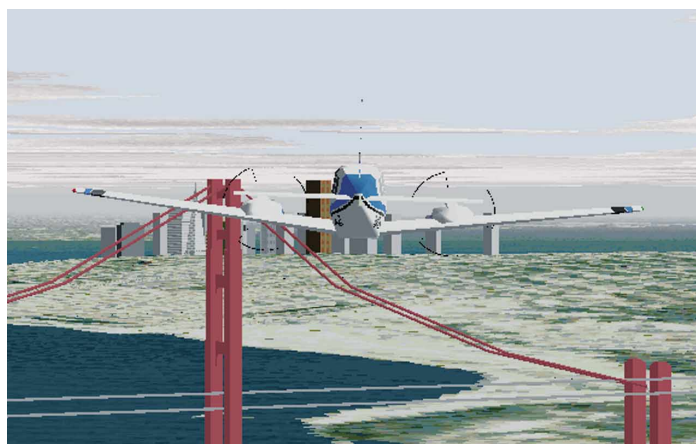
Doch soviel Mühe brauchen Sie sich eigentlich gar nicht zu machen. Denn Ihr digitaler Mitflieger teilt Ihnen alle notwendigen Geschwindigkeits- und Kurskorrekturen mit. So brauchen Sie sich für den Anfang nur auf das Fliegen an sich zu konzentrieren. Auch bei der Steuerung macht Ihnen Pro Pilot das Leben leicht. Zwar können Sie ganz konventionell alle Einstellungen per Tastatur vornehmen, doch im voll interaktiven Cockpit reicht auch ein Klick mit der Maus auf den betreffenden Schalter. Eine jederzeit aufrufbare Checkliste verschafft Ihnen dabei einen Überblick, welche Knöpfe Sie zum Starten oder Landen bedienen müssen.

Selbst ist der Flieger

Bei aller Einsteigerfreundlichkeit kommen auch alte Hasen nicht zu kurz. Wer Realismus pur liebt, kann vom Treibstoffgemisch bis zur Sitzheizung alles manuell regeln. Spätestens, wenn Sie nicht nur die gesamte Steuerung, sondern auch noch die Kommunikation und die Navigation übernehmen, haben Sie alle Hände voll zu tun. Hobbyflieger werden dabei vor allem das in jedem Flugzeug vorhandene GPS-System zu schätzen wissen. Mit seiner Hilfe können Sie bis auf 100 Meter genau Ihre aktuelle Position bestimmen.

Pixel ohne Filter

Ein Schwachpunkt ist die magere Grafik. Die ganze Welt besteht wie beim MS Flight Simulator aus Pixeltex-turen, in die jeweils ein paar markante Gebäude als rechteckige Klötze eingeklebt sind. Zwar ist die Gebäudezahl etwas höher als im Konkur-



Die Golden Gate Bridge muß leider weiterhin ohne Fahrbahn auskommen.



Keine Angst, die vielen Instrumente beherrschen Sie schnell.

renzflieger, den Eindruck, echte Städte vor sich zu haben, erzeugt die 3D-Optik aber auch im Pro Pilot nur selten. Beschleunigerkarten werden zudem nicht unterstützt. Besser sieht es beim Sound aus. Alle Funk-

sprüche hören Sie wahlweise in nuscheligem Englisch oder glasklarem Deutsch. Die Übersetzung ist weitgehend gelungen, allerdings hätte man den Tower nicht unbedingt zum »Turm« ein-deutschen müssen. **MIC**

Pro Pilot

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 50 bis 300 MByte
Spieler:	Einer		
3D-Karten:	<input type="radio"/> Direct 3D <input type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition		

	Minimum	Standard	Optimum
	Pentium 166 16 MByte RAM, 24fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 32fach CD	Pentium II 333 32 MByte RAM, 32fach CD
Grafik	Ausreichend		
Sound	Befriedigend		
Bedienung	Gut		
Spieltiefe	Sehr gut		
Multiplayer	Nicht vorhanden		
Einsteigerfreundlich, grafisch von gestern.			

78%
SPIELSPASS

