

Simulationen

Michael Schnelle



Es ist zwar nicht immer alles Gold, was glänzt, aber mit **Comanche Gold** hat sich Novalogic mal wieder selbst übertroffen. Die Voxelspace-Grafik fordert Ihre CPU zwar bis zum Anschlag, sieht dafür aber klasse aus. Vor allem durch die spannenden Missionen behauptet sich der Edel-Helikopter auf dem zweiten Platz der Simulationscharts.

Sonstige Top-Titel sind gerade Mangelware. Die ewigen Verschiebungen von **Falcon 4.0** möchte ich gar nicht erst kommentieren. Aber vom mäßigen **X-Com: Interceptor** und vor allem **Panzer Commander** hatte ich mir mehr versprochen. Doch mit **Team Apache** zeigt sich bereits ein Silberstreif am Horizont. Und bis der richtig erglüht, werde ich noch so manche Nacht mit dem Comanche auf den Kampfpfad gehen.



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	NEU	89%
3	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
4	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
5	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
6	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
7	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
8	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
9	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
10	Nitro Riders	Simulation	5/98	84%
11	Schleichfahrt	U-Boot-Sim	–	84%
12	Hind	Flugsimulation	–	84%
13	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
14	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
15	Interstate 76	Simulation	10/97	83%
16	AH-64D Longbow	Flugsimulation	–	82%
17	The Darkening	Weltraumspiel	–	82%
18	Apache Longbow	Flugsimulation	–	81%
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	X-Wing vs. TIE Fighter	Weltraumspiel	–	78%
25	F-15	Flugsimulation	6/98	77%

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

Inhalt

Tests

Comanche Gold	110
Panzer Commander	112
Xenocrazy	114
X-Com: Interceptor	115
Star Fleet Academy Mission Disk	116

Zurück auf dem Kriegspfad

Comanche Gold

Eine der erfolgreichsten Flugsimulationen kehrt zurück
und verdrängt ihren Vorgänger aus den GameStar-Charts.

Für das Softwarehaus Nova-logic hat die Hubschraubersimulation **Comanche** in etwa den gleichen Stellenwert wie der Käfer für Volkswagen. Seit rund sechs Jahren fliegt und fliegt der Stealthcopter höchst erfolgreich auf PCs und ist für seine kalifornischen Entwickler damit Gold wert. Vielleicht haben sie deshalb ihre aktuelle Version unter dem treffenden Namen **Comanche Gold** in die Händlerregale gestellt.

Schönes Wetter

So ganz neu ist die Edelmetallfassung allerdings nicht, sie basiert auf dem gerade mal ein Jahr alten **Comanche 3**. Vor allem die berühmte Voxelspace-2-Engine (die eine äußerst plastische Geländedarstellung ermöglicht) ist aus dem Vorflieger noch bestens bekannt. Und auch die 30 »Silber-Missionen« dürften altgediente Comancheros sofort wiedererkennen. Zumindest beinahe, denn ne-



Bei 800 mal 600 Pixeln sehen sowohl der Comanche als auch die **Voxelspace-Szenerie** noch schöner aus.

ben der höheren Auflösungsstufe von 800 mal 600 Pixeln werden Sie es nun in einigen Einsätzen zusätzlich mit Regen- und Schneestürmen zu tun bekommen. Noch mehr zu sehen gibt es in den 40 nagelneuen »Gold-Einsätzen« und den sechs (von echten Comanche-Piloten entworfenen) Sondermissionen. Hier wird Ihnen schon beim Start von Ihrer Basis die erhöhte Zahl von beweglichen Objekten und Fahrzeugen auffallen.

Wingman voraus

Spielerisch bleibt vieles beim Alten: Wie gewohnt steht nicht das Auswendiglernen von hundert Tastaturkom-

mandos sowie Handbuchstudium im Mittelpunkt, sondern stark actionlastige Missionen. Vor jedem Einsatz dürfen Sie sich neuerdings ihre Lieblingsbewaffnung aussuchen, dann geht es wie gehabt zur Sache: Hin-

ter jedem Wegpunkt lauern mehr Gegner, als Sie jemals allein bewältigen können. Glücklicherweise dürfen Sie jetzt Ihrem allzeit präsenten Flügelmann auch Kommandos erteilen. Besonders praktisch ist der Scout-Befehl. Da-



Unter unserem Schutz arbeitet sich eine **Panzerkolonne** in Richtung Front voran.

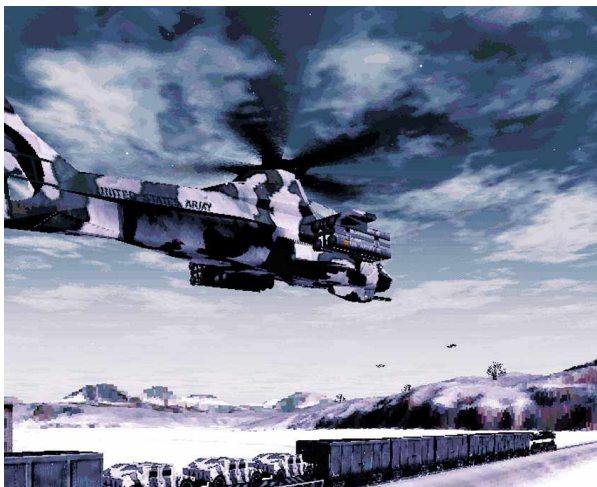


Hightech-Hardware

Als erstes Novalogic-Spiel ist Comanche Gold ein reines Windows-95-Programm und soll auch unter Windows 98 seinen Dienst versehen. So schön das für die Zukunft sein mag, so ärgerlich ist es für Besitzer »kleinerer« Pentiums. So benötigen Sie einen Pentium 166, um bei 512 mal 384 Pixeln Bewegung in die Szenerie zu bringen. Für 640 mal 480 Pixel ist gar ein Pentium 200 MMX Pflicht, und bei 800 mal 600 Bildpunkten brauchen Sie ohne einen Pentium II 333 gar nicht erst abzuheben.



Bohrinsel in Not! Gegnerische Schiffsverbände sind schon im Anrücken.



Hoffentlich schafft es der **Zug** noch bis in den Tunnel, bevor die beiden Feindmaschinen im Hintergrund in Schußreichweite sind.

durch fliegt Ihr digitaler Untergebener immer ein wenig voraus und späht nach Gegnern. Dabei können Sie ihn jederzeit beobachten und so rechtzeitig vor plötzlich auftauchenden Feindstellungen in Deckung gehen.

Spitzen-Handling

Schon immer sehr gut und nicht verbesserungswürdig ist die unkomplizierte Steue-

rung gewesen. Wenn Sie möchten, hält der Comanche auf Knopfdruck einen bestimmten Höhen- und Geschwindigkeitslevel. Außerdem wird der Heckrotor in Kurvenflügen automatisch betätigt, wodurch sich der Stealthcopter fast wie ein Auto durch die Luft »fahren« läßt. Auf Wunsch können Sie diese Hilfen aber auch ab- und zusätzlich ein etwas komplexeres Flugmodell dazuschalten. Dann werden (trotz immer noch eingeschränktem Realismus) auch Profis gefordert.

Missionen im Minutentakt

Viele Spiele verdanken ihren Kultstatus dem Internet, wo ambitionierte Fans durch selbsterstellte Level für Nachschub an Einsätzen sorgen. Auch Novalogic steht dabei nicht länger zurück und legt

dem Gold-Pack einen Missionsbaukasten bei. Per Mausklick suchen Sie sich eine der vorgegebenen Karten aus und beleben sie mit Objekten, Gegnern und eigenen Einheiten, die Sie aus einer Datenbank wählen. Binnen Minuten basteln Sie so Standard-Einsätze der Kategorie »Fliege los und zerstöre Einheit XY«. Komplexere Missionen können Sie mit dem komfortabel zu bedienenden Editor allerdings nicht erstellen.

Nie mehr allein

Bislang mußten **Comanche**-Spieler neidisch auf Ihre **F-22 Raptor**-Kollegen schießen, konnten die doch schon immer auf dem Novaworld-Server kostenlos im Internet gegen hunderte Konkurrenzflieger antreten. Mit **Comanche Gold** erhalten jetzt auch Helikopter-Fans Zugang zu

Mick Schnelle



Besser geht's kaum

Ein großes Lob an die Novalogic-Designer! Denn die neuen Missio-

nen in Comanche Gold sind allesamt spannend und selbst für Profis mehr als fordernd. Vor allem die Jagd auf den mit Chemikalien vollgestopften Zug zog mich in ihren Bann. Gut gefallen hat mir, daß auch die alten Missionen grafisch überarbeitet und mit Wettereffekten versehen wurden.

Longbow 2 ebenbürtig

Schade nur, daß die Rechneranforderungen in so astronomische Höhen geschossen sind. Schön und gut, die Portierung auf Windows 95 verlangt ihren Performance-Preis, aber an die versprochene Ausnutzung des MMX-Befehlssatzes mag ich nicht so recht glauben. Der Hardware-Hunger ist aber auch schon der einzige Kritikpunkt. Was Longbow 2 für das Genre in Sachen Realismus und Authentizität bedeutet, stellt Comanche Gold für die Action-Simulationen dar. Da lohnt sich sogar der Neukauf – sofern Sie über die passende Hardware verfügen.

Novalogics Internetangebot. Derzeit dürfen sich aber nur (wie im normalen Netzwerkmodus) bis zu acht Piloten pro Arena beharken. Doch schon bald werden laut Hersteller auch hier ganze Hundertschaften gegeneinander antreten können. **MIC**

Comanche Gold

Genre: Flugsimulation **Hersteller:** Novalogic
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis **System:** Windows 95
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.) **Anleitung:** Englisch (Deutsch in V.)
Preis: ca. 90 Mark **Festplatte:** ca. 215 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133	Pentium 233 MMX	Pentium II 333
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD

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



Gelungene Deluxe-Version der Heli-Action.



Dieser Einsatz wurde von einer feindlichen **Stinger-Rakete** leider vorzeitig beendet.

Mit dem Panzer auf der Pirsch

Panzer Commander

Elegant animiert und mit der bislang besten Fahrphysik schickt Sie SSI zurück in den Zweiten Weltkrieg.

Für alle PC-Panzerfreunde herrschen momentan goldene Zeiten. Sowohl mit Microproses **M1 Tank Platoon 2** als auch mit iMagics **iPanzer 44** sind sie gut bera-

ten. Bei beiden steht freilich eher strategische Planung stark im Vordergrund. Es geht allerdings auch anders: Als **Panzer Commander** in SSI-Diensten werden von Ihnen vor allem gute Fahrkünste abverlangt.

Mick Schnelle



Viel Feind', viel Ehr'

Mann oh Mann, wer hat sich denn bei SSI diese langweiligen Missionen ausgedacht? Wahr-

scheinlich derselbe, der auch für die fehlende »Wingmen«-Intelligenz zuständig war. Als Solospiel ist Panzer Commander wirklich nicht zu empfehlen. Schön, die Animation der Panzer ist sehr gelungen und die Fahrphysik sucht ihresgleichen. Aber wo ist eine ordentliche Übersichtskarte mit ausgefeiltem Befehlsmenü?

Dafür ist der Mehrspieler-Modus prickelnder. Egal ob Sie »Capture the Flag« spielen oder im Team auf Punktejagd gehen – ab vier Mitspielern ist für Action gesorgt. Vielleicht bastelt ja mal jemand ein paar spannendere Solo-Einsätze mit dem beigelegten Missionseditor. Bis dahin bleibt Panzer Commander ein Fall für Netzwerker.



Die zahlreichen Gebäude bieten eine hervorragende **Deckung** vor gegnerischen Geschossen.

Der Weg ist das Ziel

Der Zweite Weltkrieg tobt! Als Panzerkommandant erwarten Sie auf russischer, britischer, amerikanischer oder deutscher Seite insgesamt 40 Einzelmisionen. Die verlaufen meist nach demselben Schema: Sie klappern mit Ihrem Blechrumpfer alle Wegpunkte nacheinander ab und vernichten sämtliche Gegner, die Ihnen unterwegs in die Quere kommen. Ähnlich sieht es in den sechs Kampagnen aus, die Sie entweder als Russe oder Deutscher bestreiten.

Kopflose KI

Begleitet werden Sie dabei jedesmal von zwei Panzern, die scheinbar von Volldeppen gesteuert werden. Diese Stoffel schaffen es jedesmal, an Gebäuden, Fahrzeugwracks oder anderen Hindernissen hoffnungslos hängen-zubleiben. Und selbstverständlich ignorieren sie dann auch den Befehl, eine neue Gefechtsfor-



Unseren **Königstiger** kann auch der dickste russische Panzer nicht aufhalten.

mation einzunehmen. Von ganz anderem Kaliber ist Ihr bordeigener Schütze. Dieses clevere Kerlchen erledigt zuverlässig (und zwar erheblich schneller, als Sie es jemals könnten) stets alle ihm zugewiesenen Gegner.

Realistische Rutschpartie

Seine wahren Stärken offenbart **Panzer Commander** beim äußerst realistisch umgesetzten Fahrverhalten. Stei-

gungen und Gefälle machen Ihren Panzern zu schaffen, der Motor kann überhitzen, und mit ein wenig Pech reicht die kinetische Austrittsenergie der abgeschossenen Granate gerade aus, das Vehikel langsam, aber sicher den Berg hinunterrutschen zu lassen. Das ist besonders spannend, wenn Sie nicht nur mit den Naturgesetzen, sondern auch noch gegen fünf menschliche Kommandeure zu kämpfen haben. **MIC**

Panzer Commander

Genre: Panzer-Simulation
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: SSI
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 130 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis sechs (Netzwerk)
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium II 266 32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Gut

Der Mehrspielermodus rettet den Spielspaß.



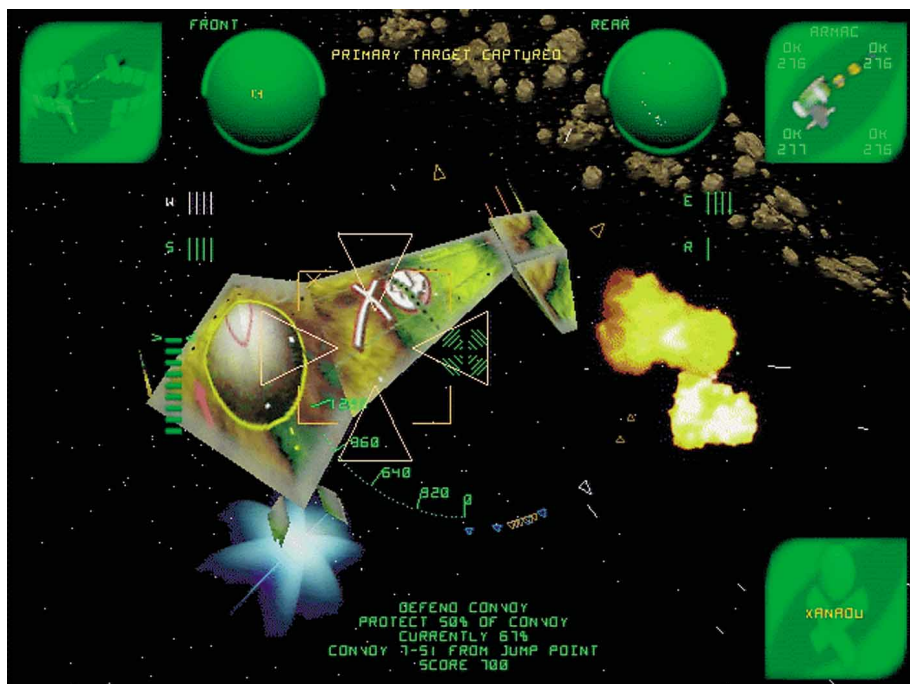
Mars und Venus im Clinch

Xenocracy

Blauhelm-Missionen im Weltall – auch im Jahre 10.600 hat die UNO noch genug zu tun.



Unser Adjutant informiert über feindliche Aktivitäten.



Dieser Pirat wird keinen marsianischen Konvoi mehr überfallen.

die Entsendung eines Scouts auf eine Bombermission kann der Auftrag bereits von vornherein vergeigt sein.

Zwischen den Fronten

Die Supermächte beäugen Ihre Arbeit mißtrauisch und entziehen Ihrer Organisation die Beiträge, wenn sie sich benachteiligt fühlen – **X-Com** läßt grüßen. Als UPN-Chef koordinieren Sie die Forschung, planen Einsätze und steigen selbst ins Cockpit. Ein raffinierter Zufallsgenerator stellt je nach politischer Situation und Ihren bisherigen Fortschritten etwa fünf Einsätze aus zwölf Auftrags-typen zusammen, von denen Sie einen auswählen. Da fast jede Mission eine Nation erfreut und eine andere verärger, sollten Sie Ihre Entscheidung von der politischen Situation abhängig machen. **GUN**

Gunnar Lott



Irgendwas fehlt

Xenocracy verhält sich zu Wing Commander Prophecy wie ein Kombi zu einem Sportwagen. Ersterer ist ein praktischer All-rounder; mehr Spaß macht jedoch der Flitzer. Bis auf ein paar Details bietet bei Xenocracy eigentlich alles, dennoch kam bei mir keine große Euphorie auf.

Die Zufallseinsätze sind zwar ausgefeilt, können aber echtes Missionsdesign nicht ersetzen. Groliers Neuling eignet sich vorzugsweise für Genre-Fans, denen Origins Vorzeigetitel zu wenig Einflußmöglichkeiten bot. Wenn Sie zwischen den Flugsequenzen auch strategisch denken wollen, sind Sie bei Xenocracy an der richtigen Adresse.

Zehntausend Jahre in der Zukunft herrscht zwischen den vier Supermächten des Sonnensystems unsicherer Friede. Erde, Mars, Merkur und Venus streiten sich fast täglich um Handelslinien und Rohstoffe. Im Weltraumspiel **Xenocracy** befehlen Sie die Peacekeeper-Abteilung der United Planet Nations. Für jedes lokale Scharmützel lassen sich die verfeindeten Nationen eine »Kriegserlaubnis« ausstellen, die zur Durchführung »chirurgischer« Operationen berechtigt.

Heißer Krieg im kalten All

Am Steuerknüppel Ihres UPN-Jägers fliegen Sie Weltall- und Planeteneinsätze wie

bei **Wing Commander 4**. Vor jedem Auftrag dürfen Schiffstyp, Cockpit-Konfiguration, Wingman und Waffenoffizier ausgesucht werden. Durch

Xenocracy

Genre: Weltraumspiel

Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene

Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)

Preis: ca. 100 Mark

Hersteller: Grolier Interactive

System: Windows 95

Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)

Festplatte: ca. 75 bis 300 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

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

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

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

Solide Weltall-Action plus Taktikeinlagen.



Die Enterprise fliegt weiter

Starfleet Academy

Chekov's Lost Missions



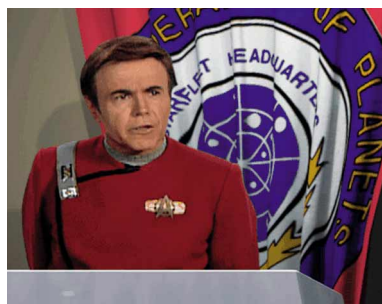
Neue Einsätze für Sternenflotten-Schüler bringt die Erweiterung zum Star-Trek-Weltraumspektakel.

Das Weltraumspiel **Starfleet Academy** heimste vor knapp sechs Monaten mit seiner gelungenen Mischung

geln. Jetzt folgt mit **Chekov's Lost Missions** eine Addon-CD, die Kadetten der Sternenflotten-Schule in Presidio wieder an Bord der Enterprise und anderer Föderations-Schiffe versetzt. Die neuen Holodeck-Einsätze – so deutet jedenfalls der Packungstext an – hat ursprünglich Pavel Chekov während seiner Akademie-Jahre gebastelt.

Im Spiel hat das keine Bedeutung, der Offizier der Original-Enterprise taucht nur in einem Briefing auf.

aus Action und Simulationsansätzen hohe Wertungen ein und ließ die Ladenkassen klin-



Pavel Chekov erläutert die Missionsziele – das war's aber auch schon.

Peter Steinlechner



Star Trek für Minimalisten

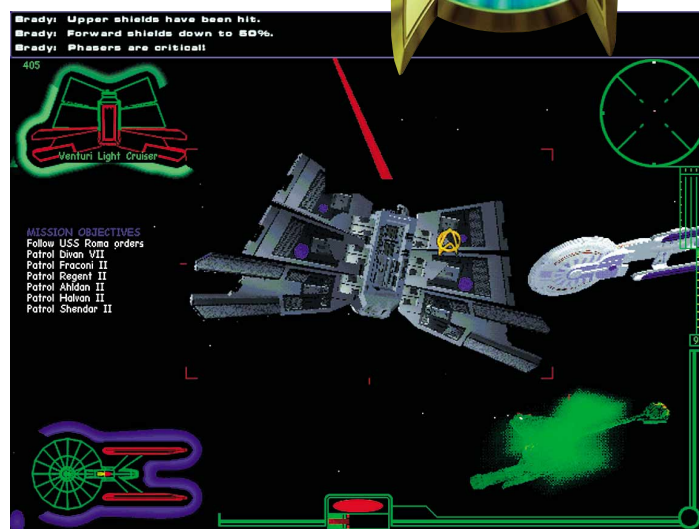
Liebloser kann man eine Missions-CD nicht machen. Magere sieben

neue Aufträge – das war es dann auch schon. Die Einsätze selbst sind zwar abwechslungsreich, aber ein Großteil ist nervig aufgebaut. Erst nachdem ich die öden Standardaufgaben gemeistert habe, gibt's ganz zum Schluß endlich Action. Wem die Enterprise vorzeitig im All zerbröselt, der muß sich erneut durch Routinekrum und langatmige Konversationen arbeiten. Ich bin von Chekov's Lost Missions schlicht enttäuscht, hier wird mit minimalem Aufwand die teure Star-Trek-Lizenz gemolken.

Feindliche Freibeuter

Weltraumpiraten, kaputte Föderations-Schiffe und geheimnisvolle Transporter: Die neuen Missionen bieten einige Abwechslung. Obwohl die Einsätze nicht miteinander verbunden sind und eine durchgehende Story fehlt, haben Sie es meist mit venturischen Freibeutern zu tun, die den Sternenbund um wertvolle Fracht erleichtern wollen.

Allerdings ist der Kommunikations-Schirm während der Einsätze defekt; Sie plauschen ohne Sichtkontakt mit anderen Schiffen. Während der Verhandlungen sehen Sie statt der Filme aus dem



Den **Venturi** erledigen Sie, während sich Ihr Begleiter um den Klingonen kümmert.

Hauptprogramm nur ein Logo der jeweiligen Rasse.

Universal-Übersetzer defekt

Chekov's Lost Missions wird in Form zusätzlicher Dateien zwischen die bereits vorhandenen Aufträge kopiert. Sie können jede vom Start weg auswählen. Die englischsprachigen Einsätze funktionieren

auch mit der deutschen Version des Programms. Allerdings herrscht im Debriefing dann babylonisches Sprachwirrwarr. Sulu verliert die im Baukastenprinzip zusammengesetzten Erklärungen abwechselnd mit seiner Originalstimme und in deutscher Synchronisation. Nur die englischen Teile der Missionseinführungen sind neu. **PS**

Chekov's Lost Missions

Genre:	Weltraumspiel-Addon	Hersteller:	Interplay
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 210 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)		
3D-Karten:	<input type="radio"/> Direct 3D <input checked="" type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	<div></div>	Befriedigend
Sound	<div></div>	Sehr gut
Bedienung	<div></div>	Gut
Spieltiefe	<div></div>	Befriedigend
Multiplayer	<div></div>	Befriedigend

Karg ausgefallene und lieblose Missions-CD.

