

# Simulationen

Michael Schnelle



Auf den ersten Blick wirkt die diesmalige Ausbeute an neuen Simulationen ein wenig kärglich. Gerade mal zwei Spiele stehen frisch in den Händlerregalen. Aber man sollte Qualität nicht gleich Quantität setzen. Mit **F-15** hat Jane's mal wieder die eigene Realismuslatte getoppt und den amerikanischen Kombiflieger mit bisher nicht gekannter Detailtreue in Szene gesetzt.

Und wenn Ihnen Landschlachten mehr liegen als Luftkämpfe, sollten Sie einen Blick auf **iPanzer 44** riskieren. Gute Spielbarkeit und historische Genauigkeit lassen über die grafischen Schwächen hinwegsehen. Die Wartezeit auf kommende Highlights wie **Comanche Gold** (siehe Exklusivdemo auf unserer CD) oder **Falcon 4** läßt sich damit jedenfalls locker überbrücken.



## 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 3	Flugsimulation	-	89%
3	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
4	M1 Tank Platoon 2	Panzer-Sim	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	Panzer-Sim	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	<b>F-15</b>	<b>Flugsimulation</b>	<b>NEU</b>	<b>77%</b>

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

## Inhalt

### Tests

F-15 .....	108
iPanzer 44 .....	112
iF-22 Version 5.0 .....	116

## Der Adler ist gestartet

## F-15

Nach langen Jahren der Abwesenheit hebt die F-15 wieder auf dem PC ab. Realistischer denn je und vollgestopft mit militärischem Hightech-Equipment jeder Art erobert der Strike Eagle die krisengebeutelte Golfregion.

Gleich zwei Raketen zischen knapp an unserer F-15 vorbei. Mit ein wenig Übung meistern Sie auch solch brenzlige Situationen.



**W**ir jagen im Tiefflug der irakischen Chemieanlage entgegen. Die Maschine steuert sich extrem nervös, was nicht nur an den heftigen Bodenwinden liegt. Auch das Ungleichgewicht zwischen linker und rechter Flügelseite macht sich seit dem Abschuss der beiden Maverick-Raketen deutlich bemerkbar. Unser Ziel kommt in Reichweite und wir lösen unsere Bomben aus. Mit lautem Getöse detonieren die Dinger, dann erwischt uns die Druckwelle der Explosion. Das HUD fällt aus, die Maschine heult auf und wir stürzen ab: Bei aller Vorsicht haben wir die Mindestabwurfhöhe nicht beachtet.

## Einsteigen leicht gemacht

Entwickler von Flugsimulationen wandeln ständig auf dem schmalen Grat zwischen prestigeträchtigem Realismus und Massenattraktivität Ihrer Spiele. Andy Hollis, Chefdesigner für die Jane's-Produkte bei Origin, ist in dieser Beziehung ein gebranntes Kind. Seine exzellente Vorzeige-Hubschraubersimulation **Longbow 2** verkaufte sich bislang trotz diverser Auszeichnungen (unter anderem einen GameStar für besonderen Realismus) nur mittelmäßig. Ein Grund dafür war, daß Einsteigern nur versteckt geholfen wurde.

Für **F-15** hat Hollis dazu gelernt und neben dem normalen, dicken Manual ein spezielles Handbuch für Einsteiger entworfen. Auf wenigen Seiten werden auch ungeübte Piloten mit den wichtigsten Tasten und Anzeigen der F-15 vertraut gemacht. Das reicht völlig aus, um die Trainingsmissionen und die ersten paar Einsätze zu absolvieren.

## Zoff am Golf

Wenn Sie sich mit den Grundlagen der Fliegerei vertraut gemacht haben, erwarten Sie zwei Kampagnen im Mittleren Osten. Feldzug Nummer 1 versetzt Sie zu-

rück in den Golfkrieg des Jahres 1990. Auf Seiten der Amerikaner bestreiten Sie zumeist Nacheinsätze gegen SCUD-Rampen, Nachschubdepots und andere militärische Einrichtungen des Irak.



Alle **Schalter** können Sie direkt mit der Maus bedienen.

Die Weiten der Wüste halten noch einen weiteren Feind der westlichen Welt parat: Der Iran bläst im Jahr 2002 zum Großangriff und kann wieder mal nur durch die Weltpolizei USA gestoppt werden. Jetzt erwarten Sie auch ein paar Einsätze über dem Meer, bei denen Sie Bohrschiffe und Tanker vor der anrückenden iranischen Kriegsflotte beschützen.



Saddam Husseins Chemiefabrik wird so schnell keine Kampfstoffe mehr produzieren.

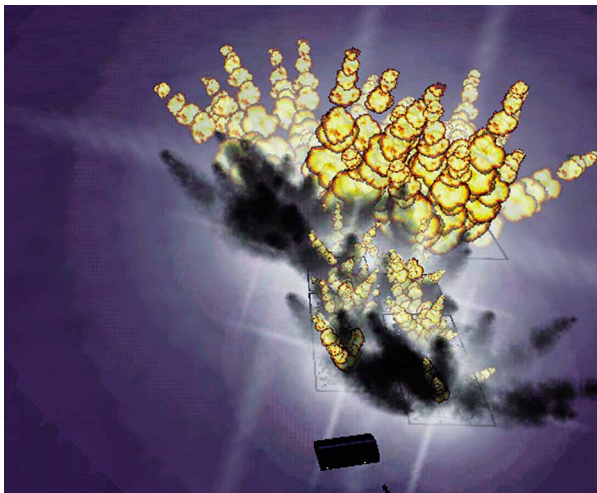




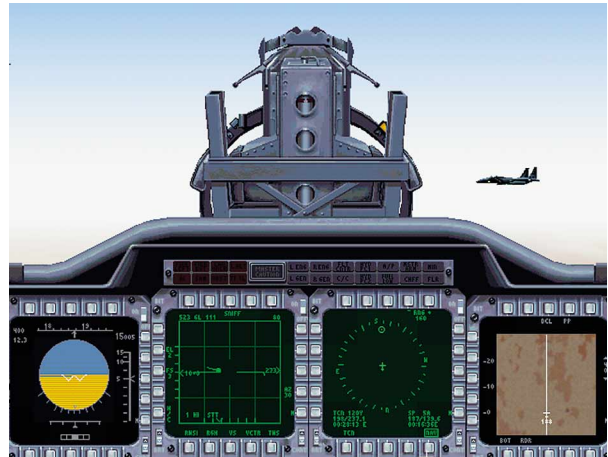
## Komplexes Radar

Die F-15 ist gleichzeitig ein Luftüberlegenheits-Jäger und ein Jagdbomber. Mit der aktuellen Variante E kämpfen Sie deshalb mal gegen feindliche Staffeln, mal (mit AGM-65-Raketen sowie MK-84-Bomben) gegen Bodenziele. Sofern Sie sich nicht im sicheren Einsteigermodus befinden, ist es am wichtigsten, sich dem Gegner möglichst unbemerkt zu nähern. Auf dem Weg ins Einsatzgebiet verlassen Sie sich auf die Angaben Ihrer AWACs-Auf-

klärungsflieger, damit Sie sich nicht durch Ihr eigenes Radar verraten. Für die exakte Zielbestimmung sind diese Daten jedoch zu ungenau. Deshalb kommt eine ganze Batterie bordeigener Radar-Modi zum Einsatz. Über die Variation des Abtastwinkels, die Erstellung von elektronischen Radarkarten und unter Ausnutzung des TEWS (Tactical Electronic Warfare System) fassen Sie Gegner auf und weisen Sie Ihren Waffensystemen zu. Der eigentliche Abschuss ist dagegen nur noch Formsache.



Nach einem **Volltreffer** erhellen mehrere brennende Treibstofftanks die nächtliche Wüste mit farnefrohen Lichteffekten.



Bodenangriffe lassen sich auch vom **Copilotensitz** koordinieren.



Das fummelige **Auftankmanöver** überlassen Sie am besten dem Autopiloten.

## Click & Shoot

Das Studium des dicken Expertenhandbuchs lohnt sich auch für Einsteiger. Erfahren Sie doch dort im Kleingedruckten, daß Sie die komplizierte Gegnererfassung auch gravierend vereinfachen können – zumindest dann, wenn Sie sich schon bis auf Sichtweite an Ihr Ziel herangearbeitet haben. Sobald sich der Feind in Ihr HUD verirrt, genügt ein Mausklick auf ihn, und er wird vollautomatisch zum Hauptziel erklärt. Alle im Piloten- und Copiloten-Cockpit abgebildeten Schalter sind interaktiv und können via Maus betätigt werden. Dadurch müssen Sie sich nur die Hälfte der bis zu 100 Tastaturkommandos merken. Als Gedankenstütze dient die beigelegte Tastenübersicht.

## Rüdiger Steidle



### F-Null-Acht-Fuffzehn

Mein Stahlvogel gleitet durch die Nacht, mein Gesicht blaß erhellt vom grünen Leuchten

des HUD. Unter mir nichts als Sand, keine Dünen, keine Siedlung. Kurz vor dem vierten Wegpunkt gehe ich zum Zielflug über. Ein kurzer Klick auf den Feuerknopf genügt, und die Raffinerie ist Geschichte.

### Solide, aber nicht innovativ

Warum liegen Krisengebiete immer in Wüsten oder kargen Bergregionen? Bis auf ein, zwei Hügel und ein paar Fabriken ist die Landschaft von F-15 arg detailarm. Auch die Aufträge sind nur Standard: Keine Story hält die Missionen zusammen, es kommt nie zu überraschenden Wendungen oder Interaktion mit verbündeten Truppen. F-15 ist zwar ein grundsolider, sehr realistischer Flugsimulator, bietet aber leider nichts Neues.



Akrobatisch: Durch einen kleinen Bug fliegen manche Geschwaderkollegen schon mal ganze Missionen **kopfüber**.

## Mick Schnelle



### Realismus hui, Missionen pfui

Herzlichen Glückwunsch an Andy Hollis und sein Team für die

beinahe perfekte Umsetzung des Flugverhaltens einer F-15 auf dem PC. In der höchsten Realismus-Stufe berücksichtigt das Programm sogar asymmetrische Belastungsverhältnisse und die daraus resultierenden Schwankungen in der Steuerung. Turbulenzen in Bodennähe machen den Strike Eagle zum nervösen Flattermann – ich war mehr als einmal dankbar für das ausgezeichnet arbeitende Terrain-Folge-Radar. Auch die optische Gestaltung der Flugzeuge ist mehr als gelungen.

### Spaß für Experten

Schade, daß die Entwickler für die Landschaftsgrafik nicht den gleichen Aufwand betrieben haben. Unter meiner Maschine erstrecken sich meilenweit völlig flache und 3Dfx-gebügelte Texturen. Außerdem ist das Missionsdesign sehr durchschnittlich. Standardkost wie »Zerstöre die Landebahn von Flughafen XY« wechselt sich ab mit langweiligen Suchaktionen nach gegnerischen Schiffen, Fliegerstaffeln oder SCUD-Rampen. Von Dynamik innerhalb der Kampagnen fehlt jede Spur.

Im Expertenmodus hat mir F-15 dennoch Spaß gemacht. Einen Strike Eagle auf der höchsten Realismusstufe in der Luft zu halten und gleichzeitig kein Einsatzziel zu verpassen, ist beinahe eine Kunstform für sich. Wenn auch Sie sich für diese Form des Regler-Fetischismus erwärmen können, sind Sie bei Jane's F-15 richtig.

## Flüssige Grafik

Sehr viele Einsätze spielen sich bei Nacht ab. Dadurch bleibt Ihnen der Blick auf die über große Strecken flache Landschaft erspart. Selbst die gelegentlich auftauchenden Städte bestehen weitgehend aus platten Texturen, die nur durch wenige 3D-Objekte aufgelockert werden. Am lächerlichsten wirken Bergketten, die allesamt erst sehr spät aufgebaut werden, und dabei scheinbar ineinander »fließen«. Dagegen sind die Flieger eine wahre Pracht: Vom Einheitenlogo bis hin zu den korrekt aufgehängten Waffen gibt es keinerlei Beanstandungen. Für Bastler geeignet ist der Missionsdesigner, mit dessen Hilfe Sie binnen einer Stunde neue Missionen erstellen. Das macht vor allem dann Sinn, wenn Sie mit bis zu sieben menschlichen Fliegermännern über Modem oder Netzwerk die Golfregion unsicher machen wollen.

## Verkaufsversion fehlerhaft

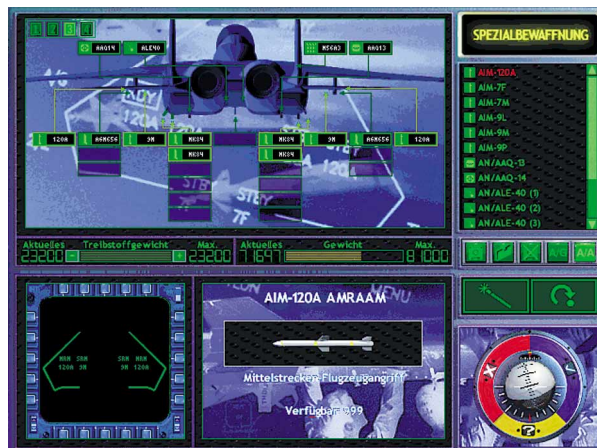
In der Verkaufsfassung 1.02F von **F-15** treiben diverse Bugs ihr Unwesen. So läßt sich von Zeit zu Zeit der Autopilot nicht aktivieren. Auch die automatische Zielerfassung im Einsteiger-Modus verweigert bisweilen die Mit-



Je nach Einsatz haben Sie bis zu sieben **Flügelleute** unter Ihrem Kommando.

arbeit. Durch einen Neustart des Programms können Sie diese Probleme beheben. Für unfreiwillige Komik sorgt die zeitweilige Neigung einiger Fliegermänner, nur noch auf dem Kopf stehend zu fliegen. Weniger lustig ist, daß das Programm in der Mehrzahl der Missionen keine Erfolgsmeldung ausspuckt. Dadurch

wissen Sie bis zur Nachbesprechung nie, ob Sie Ihre Ziele erreicht haben, oder ob noch ein weiterer Angriff nötig gewesen wäre. Außerdem stürzt das Programm gelegentlich ab. Ein Patch ist laut Herstellerangaben in Arbeit, den Sie bei Verfügbarkeit natürlich auf unserer CD finden werden. **MIC**



Auf dem **Waffenscreen** beladen Sie Ihre Staffel mit allem, was der Hightech-Keller zu bieten hat – hier eine Luft-Luft-Rakete.

## F-15

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte	Pentium II/233 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

Realistische Simulation von der Stange.





## Spielspaß statt Pixelpracht

## iPanzer 44

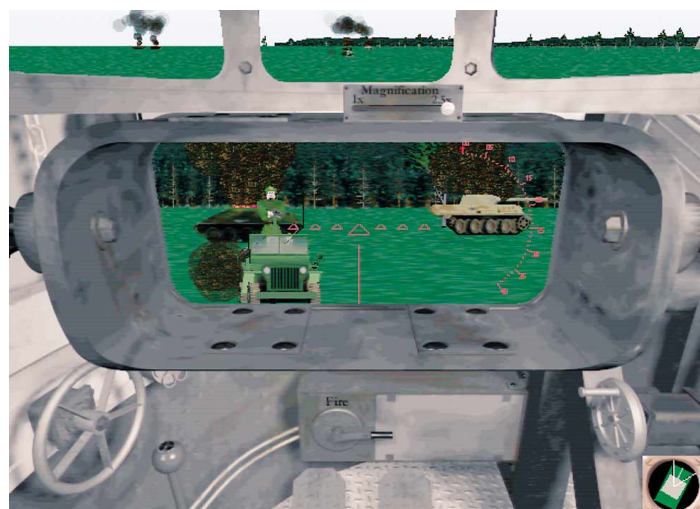
Potthäßliche Panzer rattern in die Schlacht. Beweisen Sie sich als Kommandeur im 2. Weltkrieg an Ost- und Westfront.

Mit iM1A2 Abrams bewies Interactive Magic vor Jahresfrist, daß Spielspaß und Grafik nicht immer

simulation den Tiefpunkt des Genres. iPanzer 44 führt die zweischneidige Tradition fort. Wahlweise mit amerikanischen Shermans, deutschen Panthern oder russischen T-34s kämpfen Sie im Zweiten Weltkrieg an der West- und Ostfront des Jahres 1944.

### Packende Panzerschlachten

Wie schon beim Vorgänger sollten Sie sich auf gar keinen Fall von der Mickeroptik auf der Packung abschrecken lassen. Ansonsten entgehen Ihnen die beiden (mehrfach verzweigenden) Kampagnen, die mit spannenden Gefechten gespickt sind. Mal müssen Sie ein markiertes Gebiet auf Teufel komm raus halten, mal organisieren Sie einen blitzschnellen Vorstoß. Hilfreich sind dabei unterstützende Soldatentrupps, Panzer und Artillerieeinheiten, die Sie vor jeder Schlacht in begrenztem Maße »dazukaufen« können. Für gewöhnlich befehlen Sie Ihre Einheiten von einer 2D-Karte aus. Dank eingzeichneter Höhenzüge und dem nützlichen »Line of Sight«-Befehl können Sie jederzeit überprüfen, ob sich eine Einheit im Sicht- und Feuerbereich einer anderen befindet. Im Kampf sind Sie aber nicht auf die KI angewiesen. Auf Wunsch nehmen Sie auch selbst in einem Stahlkoloss Platz, um hartnäckigen Gegnern Saures zu geben.



Einmal im Visier, hat der Jeep keine Chance mehr.

### Grafik anno '44

Wenn Sie das erste Mal die Weiten der russischen Steppe oder die belgisch-französischen Waldgebiete erspähen, glauben Sie sich tatsächlich ins Jahr 1944 zurückversetzt. Die antiquierte Grafik wirkt

länderübergreifend gleich gräuslich. Sämtliche Fahrzeuge sind nur spärlich animiert und zuckeln unansehnlich über Berg und Tal. Selbst hochgezüchtete 3D-Beschleunigerkarten können dem optischen Trauerspiel kein Ende bereiten. **MIC**

Grobtexturierte und kärglich animierte Panzer lassen an den Fähigkeiten der Grafiker zweifeln.

Hand in Hand gehen müssen. Spielerisch gab es nur wenig zu bemängeln, doch grafisch markierte die Panzer-

### Mick Schnelle



### Gut, trotz übler Grafik

iPanzer 44 gefällt mir nicht schlecht. Den Designern ist es gelungen, die komplexen

Schlachten jederzeit übersichtlich und damit immer gut spielbar zu halten.

Von den Grafikern sollten sich die Entwickler aber schnellstmöglich trennen. Okay, das Gelände ist erheblich hügeliger geraten als in iM1A2 Abrams. Doch von der Konkurrenz M1 Tank Platoon 2 oder Armored Fist 2 trennen die schmucklose Ruckelorgie Welten. Letztlich zählt aber, daß iPanzer 44 trotz der unansehnlichen Optik Spaß macht – und das ist mir lieber als inhaltslose Grafikblender.

### iPanzer 44

**Genre:** Panzer-Simulation  
**Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorb.)  
**Preis:** ca. 90 Mark  
**Hersteller:** Interactive Magic  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Englisch (Deutsch in Vorb.)  
**Festplatte:** ca. 85 MByte

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100 16 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD Direct3D-Karte	Pentium II 233 32 MByte RAM, 8fach CD Direct3D-Karte

Grafik	Mangelhaft	Befriedigend
Sound	Befriedigend	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Gut spielbare, aber häßliche Panzer-Sim.



## Aufgewärmter Raptorenflug

# iF-22 Version 5.0

Sie fliegt und fliegt und kommt nicht so recht hoch. Kann die iF-22 in der neuesten Version dennoch die Konkurrenten vom Himmel holen?

Letzten Herbst eröffnete Interactive Magic mit **iF-22** den Reigen der Raptor-Simulatoren. Hauptsächlich wegen grafischer Schwächen blieb dem Flieger aus »Wild« Bill Stealeys Stall jedoch der erhoffte Höhenflug verwehrt. Unter dem rekordverdächtig

langen Titel **iF-22 Version 5.0 Der F-22 Raptor Simulator** legen die Entwickler nun eine verbesserte neue Fassung zum Vollpreis vor.

### Weniger ist mehr

Die beiden Einsatzgebiete Bosnien und Ukraine befinden sich nun auf einer statt zwei CDs. Möglich wurde diese Sparmaßnahme durch ein neues Kompressionsverfahren, das so effektiv arbeitet, daß auch noch Platz für die Missions-CD **Persischer Golf** übrig geblieben ist. Praktischerweise hat sich auch gleichzeitig die Menge der Dateien, die auf die Festplatte kopiert werden, verringert. Mußten Sie bislang für alle drei Fluggebiete ein komplettes Gigabyte an Plattenspeicher einplanen, so reichen nun auch »bescheidene« 470 MByte. Dadurch lädt das Programm während des Fluges auch weniger Daten nach, weshalb die iF-22 auf kleineren Pentiums der 100 MHz-Klasse etwas flüssiger über die Landschaft düst.

### Ein paar Detailverbesserungen

Das eigentliche Spiel haben die Entwickler nur wenig feingetunt. Die winzigen Änderungen am Kampagnengenerator werden Ihnen nur dann auffallen, wenn Sie häufig denselben Feldzug spielen. Denn ein neues System verhindert, daß sich Mis-



Auch das Szenario am **Persischen Golf** ist grafisch unspektakulär.

### Mick Schnelle



### Nur für Neukäufer

Ich finde es ja rühmig, wie die iF-22-Entwickler nach und nach versuchen, fehlende Features der Original-Version nachzuliefern. In Form kostenloser Updates ist das auch ganz legitim. Die neue Version aber nur im Pack gegen den saftigen Aufpreis von 50 Mark anzubieten, ist alles andere als preiswert und kundenfreundlich.

Erstkäufer bekommen einen grafisch zwar unspektakulären, durch die spannenden Kampagnen aber spielerisch interessanten Flugsimulator. Gegen die übermächtige Konkurrenz von DID (F-22 ADF) und Novalogic (F-22 Raptor) kann er aber auch in der neuen Version nicht bestehen.

### Update

Besitzer des alten iF-22 bekommen Version 5.0 gegen Einsendung von 50 Mark und der Original-CD an Interactive Magic, Postfach 5161 in 33279 Gütersloh.

## iF-22 Version 5.0

**Genre:** Flugsimulation  
**Anspruch:** Fortgeschrittene  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 90 Mark (Update 50 Mark)  
**Spieler:** Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)  
**3D-Karten:** ☐ Direct 3D ☒ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

**Hersteller:** Interactive Magic  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** 10 bis 470 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx

Grafik	Ausreichend	Sehr gut
Sound	Ausreichend	
Bedienung		
Spieltiefe	Befriedigend	
Multiplayer	Befriedigend	

Grafisch mau, aber nette Kampagnen.



Ein paar **neue Zwischensequenzen** lockern iF-22 auf.