

Simulationen

Michael Schnelle



Es geht auch ohne Militär! Nein, keine Angst, wir werden hier nicht zu einem politischen Exkurs über das Für und Wider von Bundeswehr und Hardthöhe ausholen. Vielmehr geht es um die Frage, wieso Simulationen eigentlich immer einen militärischen Rahmen benötigen. Daß interessante Sims auch ohne auskommen und gleichzeitig nicht in Langeweile ersticken müssen, zeigt diesen Monat der spannende Helikopter-Simulator **Search and Rescue**.

Flying Saucer kommt zwar nicht ohne Feindbild aus, beweist aber, daß intelligentes Missionsdesign und eine pfiffige Steuerung für den Spielspaß wichtiger sind als martialisches Säbelrasseln. Wenn Ihnen das Militär-Ambiente dennoch fehlen sollte – spätestens nächsten Monat trifft Nachschub ein.



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	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
5	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
6	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
7	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
8	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
9	Schleichfahrt	U-Boot-Sim	-	84%
10	Hind	Flugsimulation	-	84%
11	Heavy Gear	Mech-Spiel	1/98	83%
12	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
13	Interstate 76	Simulation	10/97	83%
14	AH-64D Longbow	Flugsimulation	-	82%
15	The Darkening	Weltraumspiel	-	82%
16	Apache Longbow	Flugsimulation	-	81%
17	Earthsiege 2	Mech-Spiel	-	81%
18	Mechwarrior 2: Mercenaries	Mech-Spiel	-	81%
19	US Navy Fighters '97	Flugsimulation	-	80%
20	ATF Gold	Flugsimulation	-	79%
21	F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	10/97	78%
22	Red Baron 2	Flugsimulation	2/98	78%
23	X-Wing vs. TIE Fighter	Weltraumspiel	-	78%
24	688(I) Hunter/Killer	U-Boot-Sim	10/97	76%
25	Flight Simulator 98	Flugsimulation	11/97	76%

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

Inhalt

Tests

Search and Rescue	106
Flying Saucer	108

Das rotierende Dutzend

Search and Rescue

Ohne militärisches Brimborium, dafür vollgepackt mit zivilen Notfällen, testet ein Hubschraubersimulator Ihr fliegerisches Geschick.

Bedrohliche Wolken liegen über dem Vulkan. Jeden Moment kann er ausbrechen und noch konnten wir die Wissenschaftler nicht erspähen. Da endlich kommen sie in Sichtweite. Die Lava brodelte, als wir im Sinkflug die Doktores aufnehmen und endlich abdrehen können.

Der Gluthaufen hinter uns beginnt schon Feuer zu spucken, doch gerade eben schaffen wir noch die Flucht.

Spannender Alltag

Zivile Flugsimulationen stehen in dem Ruf, sterbenslangweilig zu sein und nur Hardcore-Freaks zu interessieren. Die Entwickler von Intense Games räumen mit diesem Vorurteil kräftig auf. Ihr **Search and Rescue** zeigt, daß Spannung nicht immer mit militärischen Aktionen verbunden sein muß. Der Alltag eines Rettungspiloten birgt sicherlich mehr Action als so mancher echte Kampfeinsatz. An einem satten Dutzend unterschiedlichster Heli-Modelle dürfen Sie sich austoben und dabei auch noch gute Taten vollbringen.

In höchster Not

Die insgesamt 45 Missionen umfassen fast das gesamte Spektrum an Noteinsätzen, die Hubschrauberpiloten auf der ganzen Welt bewältigen. So löschen Sie aus der Luft flächendeckende Waldbrände, indem Sie Löschladungen abwerfen, nehmen im Wasser treibende Schiffbrüchige auf, oder Sie transportieren Schwerverletzte ins Krankenhaus. Ungewöhnlicher sind Einsätze, in denen Sie im Schneesturm nach vermißten Bergsteigern Ausschau halten oder den US-Präsidenten sicher zum Flughafen ge-



Dem Reaktor von Tschernobyl dürfen Sie nicht zu nahe kommen.

leiten. Richtig spannend wird es, wenn Sie mit Höchstgeschwindigkeit den Fluchtwagen einiger Gangster auf dem Highway verfolgen. Fies verteilte Brücken und heftiger Verkehr erschweren die Aufgabe, das Zielahrzeug für zwei Scharfschützen ruhig im Visier zu halten.

Exakt und komplex

Dreh- und Angelpunkt ist die Steuerung der Helikopter. Sie haben die Wahl zwischen drei unterschiedlich komplexen Steuerungsmethoden. Allerdings erfordert schon die einfachste ein wenig Einarbeitungszeit. Bis Sie Ihren

Mick Schnelle



Erfrischend anders

Gerade plumpsen mit einem kräftigen Plopp grobe Kartoffelsäcke aus meinem Heli, die

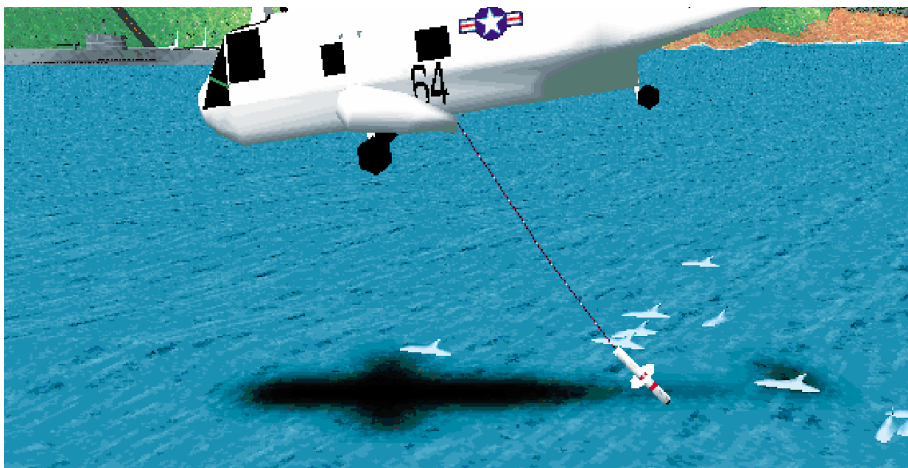
laut Anleitung eigentlich hochqualifizierte Mediziner sein sollen. Die biedere Optik und der mäßige Sound lassen an den Fähigkeiten der Entwickler zweifeln. Doch derartige Einschränkungen vergessen Sie rasch, wenn Sie einmal begonnen haben, besagte Ärzte unter Zeitdruck in Ebola-verseuchte Gebiete einzufliegen oder Delphine mittels einer Boje vor einer drohenden Ölpest zu retten.

Knifflige Aufträge

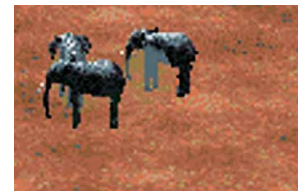
Besonders knifflig wird es wenn Sie einen zickzack-laufenden Elefanten 20 Sekunden im Blickwinkel einer Kamera zu halten müssen. Jeder Auftrag ist anders gelagert und macht auch zum wiederholten Mal noch Spaß. Spätestens wenn Sie sich an den komplexesten Steuermodus heranwagen zeigt sich, ob Sie wirklich Herr der Lage sind. Dabei stört es wenig, daß alle Helis in etwa gleich reagieren. Schade nur, daß die Entwickler kein bewertendes Punktesystem mit eingebaut haben. Das hätte die Langzeitmotivation deutlich gesteigert.



Mit Zementsäcken reparieren Sie einen gebrochenen Damm.



Die **Delphine** folgen unserer Boje wie Eisenstücke einem Magneten.



Keine Angst, auf die **Elefanten** wird nur mit der Kamera geschossen.



Im ewigen Eis muß ein Passagier aus einer **Seilbahn** gerettet werden.

Hubschrauber exakt über dem von Seitenwinden umwehten Fabrikschornstein plaziert haben, um einen Reinigungsfilter per Drahtseil auszutauschen, vergeht geraume Zeit. Mit Übung pariert Ihr Flugvehikel aber auf jeden Tastendruck. Dabei spielt der ausgewählte Heli-Typ kaum eine Rolle: Abgesehen von der Endgeschwindigkeit und den räumlichen Ausmaßen unterscheiden sich Jetranger, Agusta, Cayuse, Chinook, Sea King oder Skycrane genauso wenig wie Jolly Green, Sea Stallion, Sea Knight, Iroquois, Dauphin

Startprobleme beheben

Falls Search and Rescue auf Ihrem System partout nicht abheben will, ändern Sie die Farbtiefe unter »Systemsteuerung/Anzeige/Einstellungen« auf 256 Farben ab. Danach sollte es keine Probleme mehr geben.



und Gazelle voneinander. Daran ändert auch der sehr schwer zu koordinierende komplexeste Steuermodus nur äußerst wenig.

Schönes Wetter

So motivierend die Missionen sind, so unspektakulär ist die Spielgrafik. Das virtuelle Cockpit erinnert an alte EGA-Tage. Das Instrumentenpanel sieht in jedem Hubschraubertyp gleich langweilig aus. Dafür hat man auf einen Blick alle wichtigen Instrumente parat. Die Landschaft ist ein wenig pixelig geraten, die ganze Gegend wirkt sehr unbelebt. Allein die Flugobjekte sind ansehnlich. Beim guten Ton haben die Programmierer vollends

versagt. Der Rotorensound erinnert mehr an einen verendenden PKW, die unpassende Musik könnte glatt aus der Feder des Schmusepianisten

Richard Clayderman stammen. Dafür wurden Wettereffekte wie Schnee, Sturm und Rauch sehr realitätsnah und schickt in Szene gesetzt. **MIC**

Search and Rescue

Genre: Flugsimulation
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 110 Mark

Spieler: Einer

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

Hersteller: Intense Entertainment
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: ca. 1 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 2 266 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend	
Sound	Mangelhaft	
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer	nicht vorhanden	

Komplexe Einsätze in Zivil-Helikoptern.



UFO-Führerschein leichtgemacht

Flying Saucer

UFOlogen und -kritiker erhalten Gelegenheit, ein UFO selbst zu steuern und nebenbei eine intergalaktische Verschwörung aufzudecken.



Zwei **Hubschrauber** in luftiger Höhe haben sich versehentlich in unser Visier verirrt.

Manche Tage sind wirklich absonderlich. Erst meldet sich ein verstorben geglaubter Freund telepathisch bei Ihnen und warnt vor Außerirdischen. Dann wird Ihre Freundin Emily durch einen Strudelsog von besagten Aliens entführt. Auf der Suche nach ihr entdecken Sie die



Cartoon-Sequenzen erzählen Ihnen nach und nach die ganze Story.

legendäre Geheim-Area 51, wo Sie mit viel Glück ein UFO kapern können. Verfolgt vom Militär verschanzen Sie sich in der Kommandozentrale, nur um schließlich festzustellen, daß Sie keine Ahnung haben, wie man so eine **Flying Saucer** überhaupt steuert.

Alles unter Kontrolle

Die amerikanischen Entwickler von Postlinear Entertainment haben sich an die Simulation einer fliegenden Untertasse gewagt – Software 2000 übernimmt hierzulande den Vertrieb. Wie schon seinerzeit in Sublogic's **UFO**, steht auch

in **Flying Saucer** das Handling der außerirdischen Schwebe-scheibe im Mittelpunkt. Da-

mit Sie nicht von der eingebauten Onlinehilfe zu Tode gelangweilt werden, können Sie sich mit fast allen Aspekten der komplexen Steuerung auf zwei Trainingsarealen vertraut machen. Mit dem Joystick lassen Sie den außerirdischen Flieger rotieren, Tastaturkommandos sind für Schub und Waffenwahl zuständig, und auf Knopfdruck bewegt er sich in die gerade aktuelle Blickrichtung.

Im UFO um die Welt

Nach einem guten Viertelstündchen haben Sie das UFO fest im Griff und wagen sich an die eigentlichen Missionen. Die Flucht aus der Area 51 führt Sie direkt zum Südpol, wo Sie Bekanntschaft mit Dimensions-Toren machen. Außerdem bekommen Sie die ersten Hinweise darauf, daß nicht alle Aliens böse sind. Nach und nach bereisen Sie die ganze Welt, zerlasern



Nicht ein Blitz, sondern unser **Laserstrahl** zerstört diese Basis.

Dreiecks-Raketen
rasen auf unsere
Untertasse zu.

Mick Schnelle

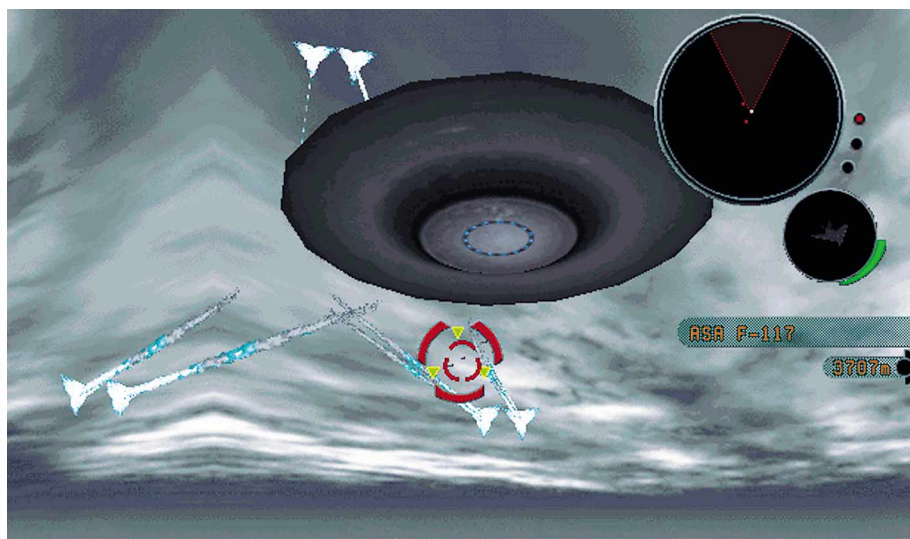


Feinschliff tut Not

Um mich herum explodieren farbige Muster, und blaue Zacken huschen über den Bildschirm. Um keine Mißverständnisse aufkommen zu lassen: Ich befinde mich nicht im Colarausch. Was mich in 68er-Hippie-Nostalgie versetzt hat, sind die unterschiedlichen Waffensysteme in Flying Saucer, deren abgefeuerten Ladungen in wirrsten Formen und Farben erglügen.

Ansonsten gewandert sich der UFO-Simulator eher bieder-bürgerlich. Weil Missionsdesign und Storyline aber recht ansprechend geraten sind, war ich trotzdem ein ganzes Weilchen gern mit der fliegenden Untertasse auf Achse. Weniger gelungen finde ich die ellenlangen Textdateien, die zum Verständnis der Geschichte notwendig sind. Sehr schnell überliest man wichtige Details und verliert so den roten Faden. Ein paar Zeichentrickszenen mehr hätten das Ganze sicherlich aufwerten können. Aber vielleicht fehlt Software 2000 an diesen Mankos ja noch ein wenig. Flying Saucer hätte es verdient.

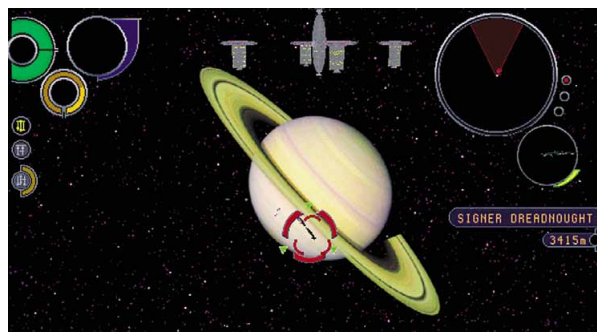
Gegnerscharen vor historischen Kulissen wie der Cheopspyramide und fliegen sogar ins All, etwa zum Ringplaneten Saturn. Die einzelnen Missionen splitten sich in mehrere Teilaufgaben auf, die meist ineinander verschachtelt sind. So sammeln Sie zuerst Infor-



mationen in einer Basis, legen mit diesem Wissen einen Schutzschild lahm und sausen schließlich durch einen zuvor aktivierten Teleporter in den nächsten Einsatz.

Spannender Plot

Die erbeuteten Daten werden für Sie zwischen den Einsätzen als Text mit ein paar spärlichen Bildern aufbereitet. Diese Dateien müssen Sie gründlich studieren, um der komplexen Hintergrundstory folgen zu können. Welche Rolle spielt die militante Organisation namens ASA? Was geschah mit Emily? Die gelegentlichen Videosequenzen im Zeichentrickstil pepen das Ganze ein wenig auf. Daneben erhalten Sie im Verlauf der Handlung gut ein Duzend neuer Waffensysteme, denen sich auch ausgewachsene Raumstationen nicht widersetzen können.



Die Weltraumbasis über dem Saturn ist eines der Hauptziele.

Fische im All

Sonderlich schön anzusehen ist die UFO-Hatz nicht. Den Bergen und Tälern ist ihre geometrische Herkunft deutlich anzusehen. Gezackte Bergkämme und Dreiecksspitzen wurden mit ein paar grobkörnigen Texturen über-

zogen. Unter 3Dfx wirken zumindest letztere durch Filterung etwas natürlicher, dafür stoßen gelegentlich unschöne Kanten aneinander. Richtig fesch sehen die fischähnlichen Raumschiffe im All aus, die durch ihre dunkle Farbgebung leider nur schwer zu erkennen sind. **MIC**

Weshalb ein Vorabtest?

Eine voll spielbare Version von Flying Saucer lag uns vor – einem ausführlichen Review stand eigentlich nichts im Wege. Wäre da nicht die Bedingung des Herstellers Software 2000 gewesen: Nur ab einer gewissen Mindestwertung war man bereit, diese Fassung zum Test freizugeben. Da GameStar grundsätzlich keine Wertungsabsprachen macht, haben wir Flying Saucer einem gründlichen Vorabtest unterzogen. Die endgültige Note reichen wir bei Verfügbarkeit der Verkaufsversion nach.

Flying Saucer

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Software 2000
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	30 bis 90 MByte
Spieler:	Einer		
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 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte
Grafik		Ausreichend	
Sound		Befriedigend	
Bedienung		Gut	
Spieltiefe		Befriedigend	
Multiplayer	nicht vorhanden		
Keine Wertung, da Vorabtest – siehe Kasten.			
Optisch langweilige, spielerisch nette UFO-Simulation.			