

# Simulationen

Michael Schnelle



Wer von Simulationen redet, hat meist die Fliegerei im Kopf. Diese Verbindung ist auch nur allzu verständlich, beschäftigen sich doch die meisten Programme mit den unterschiedlichsten Flugzeugtypen. Auch diesen Monat steht bei fast allen Spielen im Simulationsteil irgendein Fluggerät im Mittelpunkt. Doch keins der Programme kann Novalogics **Armored Fist 2** das Wasser reichen. Darin dreht sich zwar alles um den M1A2 Abrams Panzer, allerdings verrichtet in dem schweren

Blechrumpler auch eine Flugzeugturbine ihren Dienst. Das merken Sie aber gar nicht, wenn Sie 32 dieser Ungetüme durch die wunderschöne Voxel-Landschaft dirigieren.

Von GT Interactive erreichte uns ein Programm aus Israel – nicht unbedingt alltäglich. Dabei sind die Macher der Hubschrauber-Sim **AHX-1** zumindest grafisch den Voxel-Space-Experten von Novalogic auf den Fersen. Und Empires **Flying Corps Gold** zeigt, wie man eine Simulation durch Ausnutzung von 3Dfx-Karten auch spielerisch verbessern kann. Oops, jetzt sind wir doch wieder bei den Fliegern gelandet. Aber eigentlich ist es auch egal, was simuliert wird. Hauptsache, der Spaß kommt nicht zu kurz.



## Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Comanche 3	Flugsimulation	-	89%
2	Mechwarrior 2	Mech-Spiel	-	86%
3	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
4	Wing Commander 4	Weltraumspiel	-	85%
5	Armored Fist 2	Panzersimulation	NEU	84%
6	Schleichfahrt	U-Boot-Sim	-	84%
7	Hind	Flugsimulation	-	84%
8	Eurofighter 2000	Flugsimulation	-	83 %
9	Interstate 76	Simulation	10/97	83%
10	AH-64D Longbow	Flugsimulation	-	82%
11	The Darkening	Weltraumspiel	-	82%
12	Apache Longbow	Flugsimulation	-	81%
13	Earthsiege 2	Mech-Spiel	-	81%
14	Mechwarrior 2: Mercenaries	Mech-Spiel	-	81%
15	US Navy Fighters '97	Flugsimulation	-	80%
16	ATF Gold	Flugsimulation	-	79%
17	F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	10/97	78%
18	X-Wing vs. TIE-Fighter	Weltraumspiel	-	78%
19	688(I) Hunter/Killer	U-Boot-Sim	10/97	76%
20	Flight Simulator 98	Flugsimulation	11/97	76%
Die 20 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mech-Spiele. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.				

## Inhalt

### Tests

Armored Fist 2	154
AHX-1	160
Flying Corps Gold	162
Forced Alliance	162

## Die Rückkehr der Stählernen Faust

# Armored Fist 2



Panzer rasen an die Voxel-Front –

Spielen Sie mit Amerikas

Paradepanzer M1A2 »Weltpolizei«

und kommandieren Sie ein

paar Kompanien oder gleich ein

ganzes Bataillon.

**N**ovalogic ist bekannt für die Hubschraubersaga **Comanche** und die legendäre Voxel-space-Grafik, die das realistische Landschaftsdesign des Edelflugis erst ermöglichte. Vor drei Jahren stießen die Kalifornier aber an die Grenzen ihrer damaligen Engine, als sie versuchten, das System auch für eine Panzersimulation einzusetzen. **Armored Fist** war schlicht und ergreifend zu grobpixelig. Was beim **Comanche** aus einer gewissen Flughöhe prima funktionierte, versagte in Bodennähe. Mit

dem erheblich detailreicheren Voxel-space-2-System soll nun alles besser werden. Seine Premiere erlebte es dieses Frühjahr in **Comanche 3**. Mit **Armored Fist 2** treten die Novalogic-Entwickler den Beweis an, daß Voxel 2 auch Bodenkrieg-tauglich ist.

## Einstieg leichtgemacht

Vor dem allerersten Einsatz sollten Sie sich erstmal mit Ihrem Panzer vertraut machen. Das über 60 Tonnen schwere Ungetüm hört auf den Namen M1A2 Abrams und ist die Weiterentwicklung des im Golfkrieg sehr erfolgreichen Namensvetters mit dem Kürzel M1A1. Für die neue Variante wurden fast alle analogen Systeme gegen digitale Varianten ausgetauscht, so daß Sie vom Sitz des Kommandanten einen ganzen Panzerzug unter Kontrolle halten können. Für eine echte Ausbildung zum Panzerkommandeur reichen die vier Trainingsmissionen zwar nicht aus, dafür dürfen Sie den Stahl-Keramik-Koloß auch aus der erheblich übersichtliche-

## Facts

- 5 Solo-Kampagnen
- 40 Solo-Missionen
- 4 Solo-Trainingseinsätze
- 16 Multiplayer-Missionen
- 3 Multiplayer-Modi
- nur eine CD für Multiplayer nötig
- max. 32 Panzer zu kommandieren
- 6 unterschiedliche Formationen



Feuergefechte innerhalb von **Ortschaften** sind eher selten.





Aus der **Außenansicht** haben Sie den besten Blick auf Ihre tonneschwere Ungetüme.

ren Außenperspektive durch die Landschaft brettern lassen. Die Steuerung ist kinderleicht, mit den Cursortasten oder einem Joystick dirigieren Sie Ihr Vehikel von Wegpunkt zu Wegpunkt, überfahren dabei ohne Probleme in der Gegend stehende Bäume und rum-peln bis ins Ziel – so leicht ist der erste Einsatz geschafft.

### Eine Frage der Munition

Die nächsten Missionen werden schon etwas anspruchsvoller. Denn hier lernen Sie den richtigen Umgang mit den verschiedenen Waffensystemen und Munitionstypen.

Ein Panzer kann drei unterschiedliche Geschosarten mit der Hauptkanone abfeuern. STAFF(Smart Target Ac-

HEAT(High Explosiv Anti-Tank)-Geschosse haben eine durchschnittliche Durchschlagskraft und zerstören



In den **Trainingseinsätzen** können Sie so ziemlich alles überrollen.

tivated Fire & Forget)-Granaten überfliegen ihr Ziel und explodieren nach unten. Das funktioniert auch blendend gegen einen Hubschrauber.

leichte Schützenpanzer, Bunker und Gebäude. Die Königsklasse ist die SABOT oder APFSDS(Armor Piercing Fin Stabilized Discarding Sabot)-Munition, die mit ihrem Kern aus Uranlegung so ziemlich alles durchschlagen kann – ideal gegen Panzer. Ist all diese Munition verbraucht, hilft nur noch Dauerbeschuss aus dem Maschinengewehr.

### Artillerie und Apaches

Doch das ist alles nicht so kompliziert, wie es sich anhört. Auf Wunsch wählen Ihre Mannen die richtige Muni-



Ein vorschneller T-72 hat sich in unser **Fadenkreuz** verirrt.

tion völlig selbständig aus und erfassen auf Knopfdruck das nächstgelegene oder das gefährlichste Ziel. Dann müssen Sie nur noch den Feuerbefehl erteilen, und schon ist der Gegner Geschichte, wenn er sich nicht rechtzeitig vorher in Deckung gebracht hat. Besonders große Feindansammlungen attackieren Sie besser nicht allein, sondern lasern die Gegner aus sicherer Entfernung an und fordern Artilleriebeschuss. Der erfolgt dann prompt, allerdings nicht sehr zielgenau. Treffsicherer, aber leider auch

### Michael Schnelle



### Action-reich, mit kleinen Schwächen

Das hab ich nun davon, daß ich mit meinem Panzer übermütig nach vorn geprescht bin. Die Ketten sind beschädigt – ich kann bestenfalls im Kreis fahren. Da zerstört mir ein Gegner auch noch mein GPS-System, und ich müßte eigentlich fast blind und hilflos sein. Doch weit gefehlt, ein kurzer Druck auf die Feuertaste und der T-72 ist nur noch Altmetall. Ganz klar, Armored Fist 2 wendet sich vor allem an den Actionspieler, der mal einen Hauch von Simulationsluft schnuppern möchte. Spätestens, wenn Sie die vier Trainingsmissionen absolviert haben, finden Sie sich mit der Handvoll von Kontrollen glänzend zurecht, die Hauptarbeit können Sie getrost der Automatik überlassen. Hier liegt auch der Knackpunkt. Detaillierte Kommandomöglichkeiten fehlen, die Missionen sind allesamt sehr hektisch aufgebaut. Sie werden kaum die Zeit haben, alle Positionen selbst zu übernehmen, sondern sich auf jeden Fall auf die CPU verlassen.

Spaß macht Armored Fist 2 aber trotzdem, oder gerade deshalb. Denn die hübsche Grafik und die unkomplizierte Handhabung locken auch Nicht-Simulanten in die fahrbaren Stahlsärge. Lediglich detailverliebte Hardcore-Freaks müssen sich noch ein Weilchen bis M1 Tank-Platoon 2 gedulden, oder mit dem häßlichen iM1A2 Abrams vorlieb nehmen.



## M1A2 Abrahams

## Technische Daten



- Benannt nach: General Creighton Abrams (Army Chief of Staff von 1972 bis 1974)
- Gewicht: 63 Tonnen
- Motor: AGT-1500 Gas-Turbine
- Motorleistung: 1.500 PS
- Hauptkanone: M256 (baugleich mit Rheinmetall M256)
- Kaliber: 120 Millimeter
- MG-Kaliber: 7,62 Millimeter
- max Geschwindigkeit: 70 km/h
- Entwicklung seit 1989
- erster Prototyp: 1992
- in Produktion: seit 1994
- Panzerung: mehrere Schichten aus Metall-Keramik-Verbund, Uranlegierungen und Polyurethan



In einigen Schlachten kommandieren Sie bis zu 32 Tanks, jeder davon hat seinen **Kosenamen**.

verwundbarer, sind die in einigen Einsätzen verfügbaren Apache-Helikopter. Die Luftunterstützung macht sich selbständig auf den Weg und kann sehr effektiv kleine Panzeransammlungen ausheben, während Sie sich um SAM-Stellungen und Unterstützungsvehikel kümmern.

### Nur nicht die Übersicht verlieren

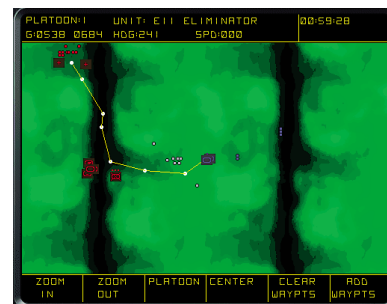
In fünf Kampagnen mit je acht Missionen können Sie das erlernte Wissen in die Tat umsetzen. Der Ausflug in die Mongolei erweist sich mit nur einem Abrams nebst Schützenpanzer unter Ihrer Kontrolle noch als relativ leichtes Unterfangen. Das ändert sich jäh, wenn Sie die Ruhe in Zentral-Afrika wiederherstellen, in Sibirien Puttschistenaufstände niederschlagen, in Weißrußland einen Bürgerkrieg verhindern oder gar den Irak aus türkischem Grenzgebiet vertreiben. Bis zu 32 Panzer stehen in diesem Feldzug unter Ihrem Befehl. Spätestens zu diesem Zeitpunkt sollten Sie sich mit dem IVIS-System

vertraut gemacht haben. Ein Druck auf den IVIS-Button ruft eine zoombare Karte des Einsatzgebietes auf, über die sich Ihre Schutzbefohlenen in Echtzeit bewegen. Entdeckte Gegner tauchen sofort als rote Markierungen auf, so daß Sie über Änderungen der Wegpunkte andere Einheiten in das jeweilige Konfliktgebiet dirigieren können. Dabei spielt auch die gewählte Formation der einzelnen Verbände eine große Rolle. In-Reihe-Fahren ermöglicht zwar hohe Geschwindigkeit auf ebenen Strecken, die aber durch extreme Trefferanfälligkeit erkauft wird. Im Gegenzug ist

die Diamant-Gruppierung erheblich sicherer, wenn auch unbeweglicher.

### Schönes Schlachtfeld

Für all die Mühen belohnt Sie die sehr schön gelungene



Die **Karte** gibt Ihnen nur einen ungenügenden Überblick über die Schlacht.



Vom **Kommandostand** aus befehlen Sie den Abschluß dieses Hinds.

### Jörg Langer



### Das Auge rasselt mit

Mir hat Armored Fist 2 erheblich besser gefallen als der unspektakuläre Vorgänger. Das liegt vor allem an der realistischen Grafik mit detailliert herumraselnden Panzern und schöner Landschaft, sowie an den sehr packend aufgebauten Missionen.

Ein wenig meckern muß ich aber trotzdem. So kapiere ich nicht, warum der Befehlspart auf der Übersichtskarte gegenüber Teil 1 abgespeckt wurde. In der Hektik habe ich mehr als einmal den Überblick und damit die Schlacht verloren.

Dafür gibt es endlich mal wieder eine Tastaturschablone, die nerviges Blättern im Handbuch überflüssig macht. Und die zahlreichen Funksprüche tragen stark zur Schlachtfeld-Atmosphäre bei. Für mich ist Armored Fist 2 ein guter Grund, mich auch mal wieder in Micks Spezialbereich zu wagen – es ist eine von den Simulationen, die nicht nur Freaks ansprechen.



Hubschrauberunterstützung gibt's in fast jeder Mission.

Voxelspace-2-Grafik. Die Landschaft wirkt äußerst plastisch und die Kombination mit den texturierten Polygonen funktioniert tadellos. Alles paßt gut zusammen, Perspektivfehler treten äußerst selten auf. Besonders schick gelungen sind die transparenten Staub- und Raucheffekte, die gleichzeitig spielerisch von Bedeutung sind. Denn einmal eingenebelt verlieren Sie zwar ein wenig die Übersicht, dafür sind Sie erheblich schlechter von der gegnerischen Laseroptik zu erfassen. Allerdings frißt die opulente Grafik wie schon **Comanche 3** einiges an Prozessor-Power. Mit heruntergeschalteten Details benötigen Sie zumindest einen Pentium 90, die volle Pracht können Sie erst ab einem Pentium 200 halbwegs flüssig genießen. **Armored Fist 2** be-

hauptet zwar beim Ladevorgang, auch die MMX-Technologie zu benutzen, allerdings haben wir zwischen einem normalen System und dem erweiterten Chipsatz nur einen kleinen Geschwindigkeitsvor-

teil festgestellt. Bis zu acht Spieler werden über Modem oder Netzwerk mit insgesamt 16 Missionen verwöhnt, in denen Sie entweder gegen die CPU, in zwei Teams oder im Deathmatch antreten. **MIC**

## Armored Fist 2

**Genre:** Panzer-Simulation      **Hersteller:** Novalogic  
**Anspruch:** Einsteiger und Fortgeschrittene      **System:** MS-DOS  
**Sprache:** Englisch      **Anleitung:** Englisch  
**Preis:** ca. 90 Mark      **Festplatte:** 60 bis 170 MByte  
**Spieler:** Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 166	Pentium 233 MMX
8 MByte	16 MByte	32 MByte
4fach CD	4fach CD	8fach CD
SVGA	SVGA	SVGA

Grafik		Sehr gut
Sound		Gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe	Befriedigend	
Multiplayer		Gut



Feine Actionsimulation ohne Profianspruch.



## Helikopter mit Steuerproblemen

## AHX-1

Fliegen Sie mit Ihrer Viper in internationale Krisenherde.

**H**ubschraubersimulationen gehören zu den komplexesten Programmen überhaupt. Flugmodell und Grafik stellen höchste Ansprüche an die Entwickler. Deshalb tauchen Neulinge in diesem Subgenre nur sehr selten auf.

Ein junges Entwicklungsteam aus Israel hat sich für GT Interactive dennoch an die diffizile Thematik gewagt.

## Phantasie-Hubschrauber

Was macht der clevere Designer, wenn er die Entwicklungszeit seiner Simulation drastisch verkürzen will? Ganz einfach, er erfindet ein Flugobjekt und spart dadurch aufwendige Recherchen. So existiert der Kampfhelikopter **AHX-1** (Codename: Viper) nur auf der Festplatte. Mit diesem Hightech-Heli, der von U-Booten oder Stealthbomben aus »abgeworfen« wird, bekämpfen Sie Drogenbosse in Kolumbien, Diktatoren in Libyen und Putschisten in Rußland.

## Landung schwergemacht

Wenn Sie die Textwüste vor den Einsätzen samt Karte aufmerksam studieren, sehen Sie auch gleich, wo welche Gegner auf Sie lauern. Somit werden Sie im Cockpit über der voxelähnlichen Landschaft niemals überrascht wenn Sie Züge eskortieren oder Jagd auf Lastwagen-Konvois machen. Viel schwieriger als die Vernichtung der Feinde ist die abschließende Landung auf einem winzigen roten T. Selbst wenn Sie nur einen Meter neben der bezeichneten Stel-



AHX-1 sieht auf den ersten Blick fast wie **Comanche 3** aus und ist noch einen Tick langsamer.



Die **Karte** verrät Ihnen die Position sämtlicher Gegner.

## Michael Schnelle



## Kein neuer Comanche

Wenn man sich die Landschaftsgrafik von AHX-1 zum ersten Mal anschaut, könnte man

fast glauben, vor **Comanche 3** zu sitzen. Dieser gute Eindruck wird durch die erheblich detailärmeren Objekte schnell verwässert.

So richtig ärgerlich ist die unpräzise Steuerung. Wer es schafft, den Heli auch nur eine Minute ruhig zu halten, bekommt von mir den Mick-Schnelle-Koordinationspreis verliehen. Und die pixelgenauen Landemanöver dauern oft länger als der restliche Einsatz. Na gut, irgendwann kommt man damit klar und dann macht AHX-1 durch die nett designten actionlastigen Missionen auch ein wenig Spaß. Für das Simulationsmittelfeld reicht das aber nicht aus, zu stark ist die Konkurrenz.



Diesen Zug müssen Sie nur ein kurzes Stück **esortieren**.

le landen, gilt die Mission nicht als beendet. Nachts ist das Zeichen genialerweise so gut wie gar nicht auszumachen.

Damit haben aber auch die bis zu acht Mitspieler über Modem, Netzwerk und Internet zu kämpfen. **MIC**

## AHX-1

**Genre:** Hubschraubersimulation  
**Anspruch:** Fortgeschrittene  
**Sprache:** Englisch  
**Preis:** ca. 100 Mark  
**Spieler:** Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk; Internet)

**Hersteller:** GT Interactive  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** 10 bis 70 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100	Pentium 166	Pentium 200 MMX
16 MByte	16 MByte	32 MByte
2fach CD	4fach CD	4fach CD
DirectX	DirectX	DirectX

Grafik		Gut
Sound		Ausreichend
Bedienung		Ausreichend
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Befriedigend

Grafisch nett, aber schlecht zu steuern.



# Flying Corps Gold

Die Ritter der Lüfte fliegen wieder.



Die **Pixelflecken** verschwinden mit einer 3D-Beschleunigerkarte.

**H**auptkritikpunkt am alten **Flying Corps** war die sehr pixelige Landschaftsgrafik, vor der die Feindflieger im Gewirr der Grafikklotze

schnell verschwanden. Derartige Frusterlebnisse gehören nun der Vergangenheit an – wenn Sie eine Direct3D-taugliche 3D-Beschleunigerkarte besitzen. Glatte, allerdings durch Nebel in der Sichtweite eingeschränkte Texturen bieten unter Windows 95 den Gegnern kein Asyl mehr. Sie selbst dürfen sich nun auch in der Fokker Dr.VII und der Spad 13A hinter den Knüppel schwingen. Der Missionsektor ist vor allem im neuen Multiplayermodus (mit bis zu sieben Bruchpiloten) sinnvoll. **MIC**

*Den Patch auf Flying Corps 1.11 finden sie auf unserer Cover-CD.*

**Michael Schnelle**

## Nicht viel neues

Sieht man mal von den neuen beiden Fliegern und dem Missionsbaukasten ab, waren so ziemlich alle Verbesserungen auch schon im Patch auf die Version 1.11 enthalten. Falls in Ihrer Sammlung noch eine sehr realistische Doppeldeckersimulation fehlt, ist Flying Corps Gold aber immer noch die beste Wahl.

## Flying Corps Gold

**Genre:** Doppeldecker-Flugsimulation **Hersteller:** Empire  
**Anspruch:** Fortgeschrittene **System:** MS-DOS & Windows 95  
**Sprache:** Deutsch **Anleitung:** Deutsch  
**Preis:** ca. 89 Mark **Festplatte:** 54 MByte  
**Spieler:** Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)

Minimum	Standard	Optimum
486 DX2/66	Pentium 100	Pentium 166
16 MByte	16 MByte	32 MByte
2fach CD	4fach CD	4fach CD
SVGA	DirectX	3Dfx

Grafik		Befriedigend
Sound		Gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Befriedigend

Nur für Neukäufer interessant.



# Forced Alliance

Hoffentlich gegen Alliance versichert.

**B**evor Sie bei der Weltraum-Ballerei **Forced Alliance** die erste Schlacht bestreiten, sind erst einmal Trainingsflüge angesagt. Wer schon mal einen der gängigen Weltall-Simulatoren geflogen ist, dem wird das alles recht vertraut vorkommen. Nachdem Sie Ihr Talent beim Navigieren und Rückwärts-Einparken bewiesen haben, wird es in 3D-Kampfeinsätzen ernst.

Rangwechsel bringen nicht nur neue Raumschiffe, sondern auch Personalverantwortung. Sie stellen Flotten zusammen, befördern Pilo-

**Heinrich Lenhardt**

## Der Titel paßt

Die Steuerungs-Grundlagen sind routiniert zusammengeklaut, dazu ein Schuß Strategie und Diplomatie – wie nett. Und wer achtet schon auf Äußerlichkeiten? Im Genre der 3D-Weltraumfliegereien leider so ziemlich jeder! Neben der trüben Technik ruiniert das mistige Missionsdesign die Spielmotivation.

ten und führen Verhandlungen. Gegen Ende mutiert der Spieler vom Kampfpiloten zum Schreibtischtäter. **HL**



Die Grafik ist fast so **gruselig** wie der Schwierigkeitsgrad.

## Forced Alliance

**Genre:** Weltraum-Simulation **Hersteller:** Ripcord Games  
**Anspruch:** Profis **System:** Windows 95  
**Sprache:** Englisch **Anleitung:** Englisch  
**Preis:** ca. 100 Mark **Festplatte:** 50 MByte  
**Spieler:** Einer

Minimum	Standard	Optimum
486er/66	Pentium 90	Pentium 133
16 MByte RAM	16 MByte RAM	16 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD
		3D-Karte

Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

Lustloser K(r)ampf im Weltraum.

