

Simulationen

Michael Schnelle



Geht es Ihnen manchmal auch so? Sie sehen etwas völlig Unbekanntes, das Ihnen dennoch merkwürdig vertraut vorkommt? Von solchen Déjà-vu-Erlebnissen werden wir Simulationsspieler in letzter Zeit immer häufiger heimgesucht. Früher konnte man die einzelnen Programme mühelos anhand grafischer oder spielerischer Eigenheiten bestimmten Herstellern zuordnen, doch allmählich scheint vieles zu einem Einheitsbrei zu verschmelzen. Umso gespannter warte ich auf das bereits

mehrfach verschobene **Falcon 4.0**. Vielleicht versuchen deshalb einige Firmen schon im Vorfeld von sich reden zu machen. In diesem Licht wirkt der bis vor kurzem (sogar vor Gericht) ausgetragene Streit zwischen Novalogic und Interactive Magic um die Verwertungsrechte von Informationsmaterial und Codenamen der **F-22** für jede Seite profitabel. Schließlich stellt er doch publikumswirksam beide Simulationen ins Rampenlicht und läßt Mitbewerber DID mit ihrem Spiel zur gleichen Thematik geschickt außen vor.

Uns Spielern sollten solche marketingtechnischen Winkelzüge egal sein – solange sich die Programme nicht nur durch die Verpackung unterscheiden.



Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Comanche 3	Flugsimulation	-	89%
2	Mechwarrior 2	Mech-Spiel	-	86%
3	Wing Commander 4	Weltraumspiel	-	85%
4	Schleichfahrt	U-Boot-Sim.	-	84%
5	Hind	Flugsimulation	-	84%
6	Eurofighter 2000	Flugsimulation	-	83%
7	Interstate '76	Simulation	NEU	83%
8	AH-64D Longbow	Flugsimulation	-	82%
9	The Darkening	Weltraumspiel	-	82%
10	Apache Longbow	Flugsimulation	-	81%
11	Earthsiege 2	Mech-Spiel	-	81%
12	Mechwarrior: Mercenaries	Mech-Spiel	-	81%
13	US Navy Fighters 97	Flugsimulation	-	80%
14	ATF Gold	Flugsimulation	-	79%
15	F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	NEU	78%
16	X-Wing vs. TIE-Fighter	Weltraumspiel	-	78%
17	Silent Hunter	U-Boot-Sim.	-	77%
18	F-22 Lightning 2	Flugsimulation	-	77%
19	688(I) Hunter/Killer	U-Boot-Sim.	NEU	76%
20	Silent Thunder	Flugsimulation	-	75%
Die 20 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mech-Spiele. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.				

Inhalt

Tests

F16 Fighting Falcon.....	124
688 (I) Hunter Killer.....	128
Silent Hunter	
Mission Disk 2.....	163
iF-22.....	164
Interstate '76 (dt. Version)....	167

Der Flug des Falken

F-16 Fighting Falcon

Digital Integration verleiht dem Falcon neue Flügel. Von seinem englischen Horst aus setzt er zum Sturzflug auf Ihren PC an.

Michael Schnelle



Mick an Tower:

»Ich komme jetzt rein, allerdings ruckelt auf meinem Display die Landschaftsdarstellung. Erwarte Anweisungen.« Tower an Mick: »Schalt doch einfach die Details oder die Entfernung der dargestellten Umgebung runter.«

lung. Erwarte Anweisungen.« Tower an Mick: »Schalt doch einfach die Details oder die Entfernung der dargestellten Umgebung runter.«

Ein Falke für alle Fälle

Mit diesem guten Ratschlag werden auch Pentium-200-MMX-Besitzer leben müssen. Dafür wird spielerisch einiges geboten. Die Missionen sind zahlreich, die Gegner knackig schwer und der Komplexitätsgrad hoch. Vor allem der richtige Umgang mit den Waffensystemen will erstmal gelernt werden. Manchmal hätte ich mir ein etwas ausführlicheres Handbuch gewünscht. Die knapp 100 Seiten reichen bei weitem nicht aus, um alle Fragen zu beantworten. Wer aber weiß, wonach er sucht, wird (wenn auch extrem knapp) informiert.

Und da die deutsche Lokalisierung rundum gelungen ist, werde ich mir die Wartezeit auf Spectrum Holobytes **Falcon 4.0** mit **F-16 Fighting Falcon** angenehm vertreiben.

Das Softwarehaus Digital Integration gehört zu den renommiertesten Flugsimulations-Herstellern. Seit Jahren bringen die Engländer extrem realitätsnahe Programme unter Fliegervolk. **Tornado**, **Apache Longbow** und **Hind** widmen sich vornehmlich dem bodennahen Luftkampf. Allerdings war gerade der Hubschraubersimulation um den russischen Klotzkopter trotz spielerischer Brillanz kein großer finanzieller Erfolg beschieden. Deshalb gingen die Entwickler nun wieder auf Nummer Sicher und reaktivierten für **F-16 Fighting Falcon** das am meisten versoffte amerikanische Kampfflugzeug.

Knall auf Fall

Wie von Digital Integrations gewohnt, stehen Ihnen drei verschiedene Fluggebiete zur Auswahl. Zypern und Korea sind Kennern der Vorgängerprogramme noch bestens vertraut. Neu hinzugekommen ist lediglich der Mittlere



Osten mit Schwerpunkt Israel. Überall erwarten Sie eine 20 Missionen lange Kampagne (wobei die einzelnen Aufträge locker miteinander verknüpft sind) oder zehn voneinander unabhängige Einzelsätze.

Auch beim Missionsdesign werden Sie keinerlei Überraschungen erleben. Mal muß eine Brücke zerstört, dann wieder eine Landebahn für den Flugverkehr untauglich gemacht werden. Erste Unterschiede zu den Vorgängern werden jedoch spätestens bei der Kampftaktik deutlich. Da eine F-16 nun mal erheblich schneller und höher fliegt als ein Hubschrauber oder das »Warzenschwein«, werden zur Flur-

bereinigung hauptsächlich Bomben eingesetzt. Neben den finanziellen Vorteilen (heutzutage müssen auch Militärs rechnen) überwiegen vor allem die zerstörerischen Aspekte. Mittlerweile sind Bomben nicht viel weniger zielgenau als Raketen, verursachen aber deutlich mehr Verwüstung. Der gravierende Nachteil dabei ist die erheblich aufwendigere Vorbereitungsphase des Piloten. Zielsuchende Raketen



Unser Mann im Cockpit.



Apache Longbow-Veteranen erkennen die verschiedenen **Multi-funktionsdisplays** sofort wieder.



kann man aus fast jeder beliebigen Position abschießen. Für einen erfolgreichen Bombenteppich müssen Flughöhe und Flugzeuglage trotz Computerunterstützung genau stimmen.

Lesen bildet

Ein großer Teil des Handbuchs widmet sich der ausführlichen

Beschreibung erfolgreicher Angriffstaktiken. Die ersten paar Stunden werden Sie deshalb weniger in der Luft, dafür um so mehr beim Studium der einzelnen HUD-Modi und der dazugehörigen Anzeigen verbringen. Lohn der Mühen sind aber nicht nur ausreichende Kenntnisse über LANTIRN-FLIR-Lasererfassungssysteme oder sehr komplexe TOSS-Bombing-Attacken, sondern auch ein tiefgreifendes Verständnis

dessen, was sich auf dem Monitor vor Ihnen abspielt. Dagegen ist die rein fliegerische Handhabung der F-16 fast schon ein Kinderspiel. Anders als bei den neuen ATF-Fliegern, wie der F-22, hilft bei der Steuerung zwar kein Computer, dafür ist die simulierte Flugphysik recht gutmütig. Allerdings neigt der Vogel zum Abkippen über die Längsachse – eine lästige Eigenheit, die er übrigens, wie man hört, mit seinem realen Vorbild teilt.

Alle zusammen - jeder für sich

Eine der Stärken der DI-Simulationen war bislang die Einbeziehung vom Spieler unabhängig agierender Verbände. Diese waren ein Bestandteil des von den Engländern propagierten »Electronic Battlefield«. Letztlich sollten alle ihre Programme in Kombination miteinander gespielt werden können. Erstmals realisiert wurde diese Kooperation bei **Apache Longbow** und **Hind**, die sich im Mehrspielermodus miteinander verbinden lassen. Für **Fighting Falcon** war ähnliches beabsichtigt, allerdings mußte dieser interessante Ansatz aber doch wieder verworfen werden. Denn längere Kämpfe zwischen einem Hubschrauber und einem Jet sind nicht nur äußerst unwahrscheinlich, sondern zu tiefst unfair. Für den bereits geplanten Nachfolger (eine F-18-Simulation) werden allerdings Verbindungsmöglichkeiten zu **F-16 Fighting Falcon** bestehen. Für diesmal müssen sich Multiplayer-Fans mit Modem- und Netzwerkoption für bis zu 16 Piloten zufriedengeben. Dafür wird bei »Capture the Flag« entweder gegeneinander oder in Teams gespielt. Zu zweit lassen sich Einzel-

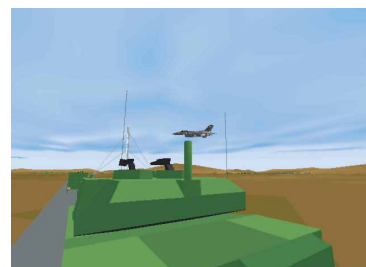


Genau wie die echte F-16 ist die Grafik schon ein wenig betagt. Für volles Spieltempo erfordert sie trotzdem einen Pentium 200.

missionen als Wingleader und Flügelmann absolvieren. Grafisch wurde die unspektakuläre Hind-Engine mit einer Handvoll Texturen mehr versehen. Ansonsten wirken sowohl die Flugzeug- als auch die Landschaftsdarstellung unter Super VGA sehr konventionell. Hügel leiden immer noch unter dem »Pyramideneffekt« und Straßen und Flüsse »knicken« schon mal geradlinig ab. Am reizvollsten sind die israelischen Gebirgsschluchten. Dafür hört man Missionsbriefings in gutem Deutsch, während die Funkmeldungen realistisch-scherweise in nuscheligem Englisch ertönen.



Eine **Sidewinder** und ein Gegner weniger.



Freund oder Feind? - Alles immer nur eine Frage des Blickwinkels.



Starts in **Geschwaderformation** verlangen einiges an Übung.



Gerenderte **Zwischensequenzen** stimmen auf die Missionen der Kampagnen ein.

F-16 Fighting Falcon

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Digital Integration
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	MS-DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	30 bis 100 MByte
Spieler:	Einer, bis zwei ((Null-)Modem), bis 16 (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
486 DX2/66	Pentium 133	Pentium 200 MMX
8 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte
2fach CD	4fach CD	6fach CD

Grafik		Befriedigend
Sound		Befriedigend
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Befriedigend



Optisch bieder, spielerisch anspruchsvoll.

Lautlos in der Tiefe

688(I) Hunter Killer

Atom-U-Boote schleichen auch heute noch rund um den Globus. Die Simulationsexperten von »Jane's« laden Sie zu einer Spritztour in einem der lautlosen Jäger ein.



Die F-16 unter den U-Booten ist mit Sicherheit die Baureihe 688. Unter der Sammelbezeichnung Los-Angeles-Klasse wurde der erste Pott bereits 1976 in Dienst gestellt. Mittlerweile schippern 62 der submarinen Jäger durch die Meere. Just zu dem Zeitpunkt, wo die Baureihe ausläuft, erweitert Electronics Arts unter dem »Jane's«-Label ihr Simulationsprogramm um ein Seekriegsspiel. In dessen

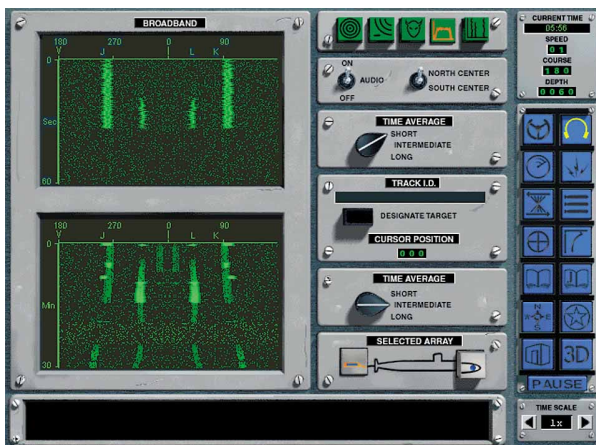
Mittelpunkt steht das U-Boot 688(I) Hunter Killer.

In 15 Missionen um die Welt

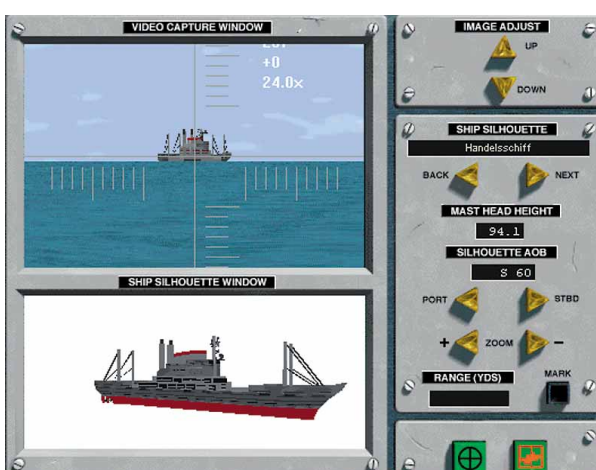
Wenn Sie zum ersten Mal aus dem digitalen Hafen auslaufen, werden Sie sich allmählich der Verantwortung bewußt, die man Ihnen übertragen hat. Denn schließlich kostet das Hightech-Wunder aus General Dynamics »Electric Boat Division« lächerliche 844 Millionen Dollar. Außerdem ist es nicht nur mit Mark-48-Torpedos bestückt, sondern auch mit Harpoon- und Tomahawk-Raketen. Damit wird es zur mobilen Abschußrampe gegen fast jede Art von See- und Landzielen. Die Funktionsfähigkeit des Waffenarsenals können Sie im Rahmen einer 15 Missionen langen Kampagne auch gleich unter Beweis stellen. Ihr Weg führt Sie von den Gewässern Kubas über Kolumbien, Iran und Libyen bis weit hinein in russisches Territorium.

Schleppantenne, die komplett mit Hydrophonen ausgestattet ist. Alle Signale werden von diesen Sensoren aufgezeichnet und auf verschiedenen Displays angezeigt. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, die erfaßten Kontakte richtig aufzuschlüsseln. Aus den daraus ermittelten Daten errechnen Sie durch grafische Interpolation die Feuerleitlösung, welche den Waffen Informationen zu Kurs, Richtung und Geschwindigkeit des Ziels zuweist. Befinden Sie sich nahe genug an der Wasseroberfläche und handelt es sich um ein Schiff oder Landziel, lassen sich diese Werte auch mittels Radar oder optisch über das im Periskop eingebaute Stadimeter überprüfen. Das ist genauso knifflig wie es sich anhört. Doch zum Glück greifen Ihnen jederzeit computergesteuerte Experten auf Wunsch unter die Arme und bestimmen sämtliche zum Abschluß benötigten Parameter auch automatisch.

Fünf verschiedene Wasserfalldisplays machen Sonartechnik-Wünsche wahr.



Manche Ziele werden auf althergebrachte Art mit dem Stadimeter erfaßt.

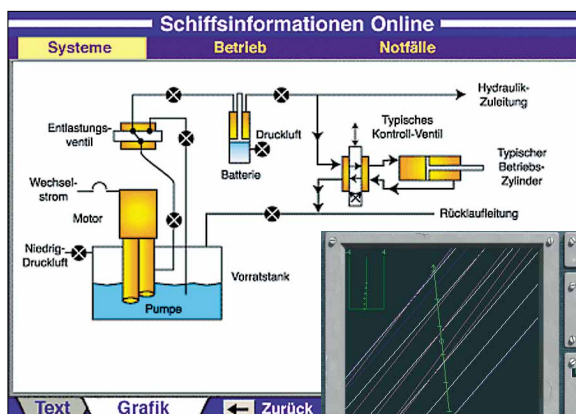


Stumme Signale

Doch bevor Sie sich den Härten des U-Bootfahrer-Alltags stellen, sollten Sie sich in zehn Trainingseinsätzen mit den zwölf Stationen an Bord vertraut machen. Kernpunkt ist der Sonarraum. Grundsätzlich unterscheidet man zwischen dem am Bug montierten Kugelsonar und einer rund 900 Meter langen



Die Missionsziele erläutert diese Dame von »Jane's«.



Noch irgendwelche Fragen zur Hydraulik?



Nur nicht verwirren lassen. Mit ein wenig Übung erstellen Sie Ihre eigenen Feuerleit-lösungen.

Als Belohnung erhalten Sie für jedes zerstörte Einsatzziel Punkte, die Sie nach dem Einsatz im Hafen gegen verbessertes Equipment eintauschen. Liegen Ihnen Zielerfassung und -vernichtung gar nicht, investieren Sie das Guthaben besser in die Schulung Ihres Personals. Dadurch verkürzen sich vor allem die Reaktionszeiten der digitalen Helfer dramatisch.

Schichtarbeit

Um aber überhaupt in Reichweite potentieller Opfer zu gelangen, müssen Sie sich mit den Gegebenheiten des Wassers auseinandersetzen. Innerhalb zweier thermischer Schichten bilden sich Grenz-bereiche, die Schallwellen reflektieren. Das macht sie zu einem beliebten Hilfsmittel, um U-Boote vor Gegnern zu

tarnen. In 688(I) Hunter Killer wurden echte topographische Daten von Satelliten übernommen. Je nach durch-fahrener Position verändern sich Wassertiefe und Temperatur, weshalb Sie von Zeit zu Zeit das Schallprofil mittels einer Sonde neu ermitteln müssen. Insgesamt ist einiges an Übung erforderlich, bis Sie Ihr Boot sicher durch Minenfelder steuern oder ein SEAL-Team vor feindlichen Küsten absetzen. Sobald Sie einen Teilabschnitt der Mission erfolgreich absolviert haben, holen sie sich vom Hauptquartier neue Order.

Äußerst unrealistisch, aber extrem nützlich ist die 3D-Perspektive. Damit können

Sie nicht nur Torpedos beobachten, sondern auch über eine Drahtfernsteuerung Korrekturen vornehmen. Allerdings ist die Außenansicht nicht sehr detailliert und ruckelt auf kleineren Pentiums.

Mit Rat und Tat steht Ihnen das ausführliche deutsche Handbuch zur Seite. Vor allem die beiden Tutorials beantworten so ziemlich jede Frage, die den Profi zu Beginn quält. Einsteiger und Fortgeschrittene werden aber dennoch nicht so leicht Zugang zum Programm finden. Erschwerend kommt hinzu, daß die meisten Grafiken nur in Englisch betitelt und wichtige Infos kreuz und quer

Michael Schnelle



Spannend bis zum letzten Torpedo

Mann, ist das komplex.

Die ersten Stunden verbrachte ich mehr mit dem Handbuchstudium als vor dem Monitor. Selbst mit einiger Erfahrung verwandter Programme wie Sierras Fast Attack oder Seawolf aus dem Hause Electronic Arts war eine Einarbeitungszeit von rund zwei Tagen nötig, bis ich mit den bunten Symbolen auf dem Screen etwas anfangen konnte.

Dann beginnt es aber richtig Spaß zu machen! Glücklicherweise haben sich die Designer nicht auf Standardmissionen verlassen. So wollen Spezialeinheiten abgesetzt werden, die im nächsten Auftrag an der gleichen Stelle warten. Ein anderes Mal müssen Sie sich einem verminten Hafenbecken nähern, unter Ausnutzung bestehender Wasserstraßen. Schade nur, daß bei der Lokalisierung ein wenig geschlampt wurde, so daß Meldungen mal auf deutsch und mal auf englisch ertönen.



Ein waschechtes Traumschiff (oder ist es das »Loveboat«?) bekommt man auch nicht alle Tage vor's Periskop.

688(I) Hunter Killer

Genre: Simulation Hersteller: Electronic Arts
Anspruch: Profis System: Windows 95
Sprache: Deutsch Anleitung: Deutsch
Preis: ca. 120 Mark Festplatte: 15 bis 100 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk/Internet)

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 100	Pentium 166
16 MByte RAM	32 MByte RAM	32 MByte RAM
4fach CD	4fach CD	6fach CD
DirectX	DirectX	DirectX

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend



Das Eldorado für Sonaranalysiker.

Wasserspiele

Silent Hunter Patrol Disk 2

SSI schickt Sie nach Vietnam. Aber nicht als GI, sondern als Captain eines U-Bootes im Zweiten Weltkrieg.



Durch's Periskop betrachtet, sehen die neuen Szenarien genauso wie die alten aus.

Der U-Boot-Simulation **Silent Hunter** konnte der Zahn der Zeit bislang nicht allzuviel anhaben. Seit dem Erscheinen im Frühjahr 1996 erfreut sich das Spiel um amerikanische Tauchröhren im zweiten Weltkrieg einer treuen Fangemeinde. Kein Wunder, daß SSI bereits die zweite Missions-CD auf Schleichfahrt in die PCs schickt.

Unter dem Meer

Wie schon das erste Erweiterungsset stellt auch die **Patrol Disk 2** zwei neue Patrouillengebiete zur Verfügung. Hong Kong und Vietnam waren zwar nicht unbedingt die Hauptschauplätze im Pazifik-Krieg, das heißt aber nicht, daß Sie hier keine Gegner antreffen – Sie müssen sie nur finden. Weniger geduldige Naturen springen in einem der fünfzehn neuen Szenarien gleich mitten in ein Seegefecht.

Selbst ist der Mann

Allein mit der Ausweitung des Aktionsgebietes wollten es die Designer von SSI diesmal nicht bewenden lassen. Stattdessen liefern Sie einen Editor für hausgemachte Ge-



Mit dem **Editor** können Sie auch die Wetterbedingungen nach Ihren Vorlieben gestalten.

fechte mit. Also können Sie endlich Ihrer Phantasie freien Lauf lassen und Ihre Gegner nach eigenem Gusto auswählen. Damit nicht genug: Per Mausklick machen Sie aus spiegelglatter Meeresoberfläche eine brodelnde See, setzen mit einer steifen Brise nach und überlassen ein unerfahrenes Team Wind und Wellen. Oder wie wär's mit einer thermischen Grenzschicht im Wasser, bei, sagen wir mal, 300 Fuß Tiefe? Alles kein Problem und ohne eigene Programmierkenntnisse machbar. Selbstverständlich lassen sich mit dem Editor auch sämtliche mitgelieferten Szenarien und die des Originalprogramms verändern. Ein aktueller Patch zur Fehlerbereinigung rundet das Paket ab.

mic

Michael Schnelle



Für Tüftler genau das Richtige

Im ersten Moment war ich von der **Patrol Disk 2** schon etwas ent-

täuscht. Nur zwei Patrouillengebiete und 15 Szenarien sind doch etwas weniger, als man von den Erweiterungs-CDs anderer SSI-Spiele gewohnt ist.

Mit dem Editor bringen die Amerikaner aber ein sehr effektives und leicht zu handhabendes Werkzeug unter die Fans, womit das Erstellen neuer Seeschlachten zum reinen Kinderspiel wird. Ich bin mir sicher, daß einige Enthusiasten dieses Tool schnell für sich entdecken und die einschlägigen Foren mit neuen Szenarien versorgen werden. Gehören Sie zu diesen selbstlosen Tüftlern, dann ist die **Patrol Disk 2** genau das Richtige. Sind Sie lieber Konsument als Produzent, sollten Sie die Ergebnisse der Bastler abwarten.



Diesen **dicken Pott** haben wir uns per Editor selbst vor die Nase gesetzt.

Silent Hunter Patrol Disk 2

Genre:	Zusatz-CD	Hersteller:	SSI
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	MS-DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	10 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
486 DX/33	486 DX2/66	Pentium 90
8 MByte	8 MByte	16 MByte
2fach CD	4fach CD	4fach CD

Grafik		Befriedigend
Sound		Befriedigend
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Durch den Editor lohnenswert.



Von Jägern und Raptoren

iF-22

Erst im März dieses Jahres feierte die F-22 ihre offizielle Vorstellung. Auf Ihrem PC hebt sie jetzt schon ab.



Die Cockpitgestaltung ist vorbildlich geraten. Per Mausklick können sie jeden Schalter betätigen oder Gegner sofort ins Visier nehmen.

Die F-22 ist der ganze Stolz der US-Luftwaffe. Als Nachfolger des betagten F-15 Strike Eagle soll sie ab 2004 in den Hangars der amerikanischen Streitkräfte zum Abflug bereitstehen. Als Jäger-Bomber mit Tarnkapeneigenschaften steht sie derzeit auch im Mittelpunkt des Interesses diverser Flugsimulationshersteller. Aber während die Konkurrenz von

DID und Novalogic noch an ihren Versionen der Raptor (wie mittlerweile der offizielle Codename lautet) werkelt, füllt Interactive Magic bereits die Händlerregale mit iF-22.

Cockpit zum Anfassen

Innovation ist bei Flugsimulationen leider selten. Zwar werden Präsentation und Modellierung der Flugphysik

immer besser, ansonsten hat sich aber schon seit geraumer Zeit sehr wenig getan. »Der richtige Zeitpunkt für ein wenig frischen Wind«, muß iMagic-Boss »Wild« Bill Stealey gedacht haben, als er die Idee zum ersten reinen Inhouse-Projekt seiner Firma hatte. Und so verfolgten er und sein Design-Team das ehrgeizige Ziel, vor allem die komplexe Bedienung gehörig

zu vereinfachen. Erste Ansätze gab es zwar schon 1991 in DID's Eurofighter 2000, doch das komplett interaktive Cockpit feiert erst jetzt Premiere. Mit der Maus können Sie jeden Knopf, den Sie auf dem Bildschirm sehen, direkt bedienen. Taucht ein gegnerisches Flugzeug auf dem Radarschirm auf, weisen Sie es auf die gleiche Art und Weise per Knopfdruck ihrem Zielcomputer zu. Weitere Vereinfachungen der komplexen Feinderfassung ergeben sich aus den neuen Fähigkeiten der echten F-22. Zu jedem angepeilten Objekt ermittelt die bordinterne Elektronik sämtliche Daten wie Geschwindigkeit, Richtung und Bautyp. Daneben erstellt der schlaue Rechner online eine Liste potentieller Bedrohungen, so daß Sie nach einem Abschuß nicht lange nach neuen Gegnern suchen müssen. Das mag im echten Leben utopisch klingen und noch nicht vollständig erprobt sein, virtuell funktioniert es schon prima. Mit diesen Hightech-Vorteilen stürzen Sie sich in einen



Die fotorealistische Landschaft wirkt auf dem Standbild sehr schick. In Bewegung macht sich die fehlende Perspektivenkorrektur (auch mit Beschleunigerkarten) unangenehm bemerkbar.



Die **Übersichtskarte** gibt zwischen den Einsätzen Aufschluß über den aktuellen Frontverlauf.

von zwei Feldzügen. Als wackerer US-Pilot mischen Sie sich in den eskalierten Jugoslawien-Konflikt über Bosnien ein, oder Sie stellen sich einer russischen Invasion der Ukraine. Vor dem Start bekommen sie einen detaillierten Bericht über geplante Aktivitäten von Freund und Feind, und wo diese genau stattfinden werden. Danach richtet sich auch die Auswahl ihres nächsten Auftrags. Entscheiden Sie sich dafür, ein Bombergeschwader bis tief ins Feindesland zu eskortieren, oder ziehen Sie lieber eine gemütliche Patrouille vor? Davon, und natürlich von Ihrer Abschlußquote, hängt letztlich der Erfolg der gesamten Kampagne ab.

Grobe Landflecken

Einmal in der Luft, empfängt Sie eine hübsche Landschaftsgrafik, die komplett aus echten Satellitendaten errechnet wurde. In großer Flughöhe wirkt alles sehr fotorealistisch, während beim Näherkommen Berge aufklappen und Pixelflecken den schönen Effekt allmählich



Jede Menge Fahr- und Flugzeuge bevölkern die »iF-22«-Welt. Allerdings sehen sie aus, als wären sie einfach **hineingeklebt** worden.

zerstören. Nur Besitzer von Beschleunigerkarten bleiben dank Texturenfilterung davon verschont (vor allem wenn ein 3Dfx-Prozessor beteiligt ist). Alle Technik bewahrt Sie aber nicht vor den wie ausgeschnitten und eingeklebt anmutenden Objekten, Fliegern und Rollbahnen. Teilweise stimmt der Blickwinkel nicht ganz und die ganze Zeit wabert der Boden mangels Perspektivenkorrektur.

Passabler Multiplayer-Modus

Dafür sorgen mehrere Multiplayer-Modi für Abwechslung. Egal, ob sie lieber zu zweit via Modem heiße Duell austragen oder im Netzwerk mit bis zu sieben Gleichgesinnten um die Basis des anderen Teams kämpfen – Menschen sind doch die spaßigeren Gegner. Besonders spannend wird es, wenn sich vier Staffeln Kameraden an eine Einzelmission wagen.

Für unseren Test lag uns die englische Verkaufsversion vor. Leider war diese Fas-

sung noch nicht frei von kleineren Fehlern. Wir empfehlen deshalb, auf einen Patch oder die geplante (hoffentlich bereinigte) deutsche Version zu warten.

mic

Michael Schnelle



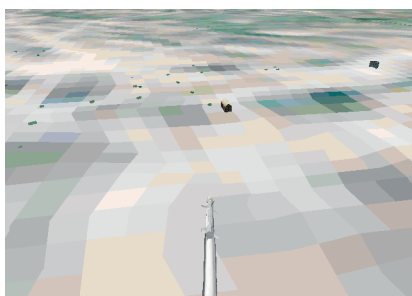
Viel Licht, viel Schatten

Hurra, Hurra, der iMagic-Flieger ist endlich da. Als Fan der

alten Microprose-Flugsimulatoren habe ich gespannt auf dieses Spiel gewartet. Wenn »Wild« Bill Stealey hinter einem Projekt stand, konnte man sich bislang auf gute Spielbarkeit verlassen. Aber diesmal muß Bill wohl ein wenig geschlafen haben. Die Entwickler scheinen sich zu sehr mit der »Demon 1«-Engine, die das fotorealistische Terrain ermöglicht, beschäftigt zu haben. Es ist schon merkwürdig, wenn ich auf einem Eskortflug meine Schützlinge ignorieren kann, mich dafür auf Mig-Jagd begeben und bei der Abschlußbesprechung auch noch einen Orden kassiere. Komischerweise macht iF-22 trotz alledem eine Menge Spaß. Der Feldzug ist spannend und das interaktive Cockpit eine sehr gute Idee. Wenn Ihnen Komfort über Realismus geht, ist iF-22 sicherlich einen Testflug wert.



Mit **Beschleunigerkarten** (hier die 3Dfx-Version) verschwinden die erdnahen Pixel.



Eine **Rakete** sucht sich den Weg zu ihrem Ziel.

iF-22

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Interactive Magic
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	10 bis 800 MByte
Spiele:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 166	Pentium 200 MMX
16 MByte RAM	32 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD
Direct X	Direct X	3D-Karte

Grafik	Ausreichend	
Sound	Ausreichend	
Bedienung		Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend	
Multiplayer	Befriedigend	



Hui und Pfui halten sich die Waage.

Jetzt auf
Deutsch

Interstate '76

Deutsche Asphaltcowboys freuen sich: Interstate '76 wurde übersetzt.

Vor wenigen Monaten setzte **Interstate '76** Actionfreunde hinter das Lenkrad schwerbewaffneter

Ami-Straßenkreuzer. Die deutsche Ausgabe ist rundum gelungen, die Charaktere wurden ideal synchronisiert.

Besonders der leicht durchgeknallte »Skeeter« ist gut getroffen, und auch der scheppernd klingende Bordfunk hat nichts von seinem Flair verloren. Dabei wurde die Übersetzung nicht übertrieben: Amerikanische Ausdrücke, die auch hierzu-

lande längst gang und gäbe sind (»cool, Mann!«), blieben erhalten – »Kalt, Mensch!« klinge auch etwas merkwürdig. Die Texte auf den Landkarten wurden ebenfalls ein-

gedeutet, so daß niemand jenseits der Piste steckenbleibt. Lediglich einige kleine Stilblüten haben sich eingeschlichen – was etwa sind »Selbstjustizler«? **md**



Die drei Helden sprechen jetzt deutsch – trotz stillbedingt **fehlender Mundwerke**.

Interstate '76

Genre: Simulation
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer bis sieben (im Netzwerk)

Hersteller: Activision
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 80 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM 8fach CD

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



Packender Rachefeldzug im Stil von Mad Max.