

DM 7,80/Sfr. 7,80/ÖS. 62,-

SONDERHEFT NR. 1

JOKER

PRÄSENTIERT:

SONDERHEFT

SIMULATIONEN

DIE BESTEN COMPUTERSPIELE ALLER ZEITEN

**FÜR AMIGA, ST
C 64 UND PC**

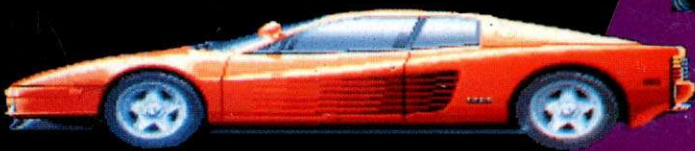
**UMFASSEND:
ÜBER 65 TESTS!**

**HILFREICH:
TIPS UND TRICKS
ZU JEDEM SPIEL!**

**INTERESSANT:
DIE KOMPLETTE
ENTSTEHUNGSGESCHICHTE
DER SIMULATIONEN!**

**AUSFÜHRLICH:
STARKE HINTERGRUND-INFOs
FIRMENPORTRAITS UND INTERVIEWS!**

**MIT
TOLLEM
DOPPELPOSTER!**



**MIT DEN SCHÖNSTEN BILDERN
UND KOMPLETT
IN FARBE!**

NUR FLIEGEN IST SCHÖNER!

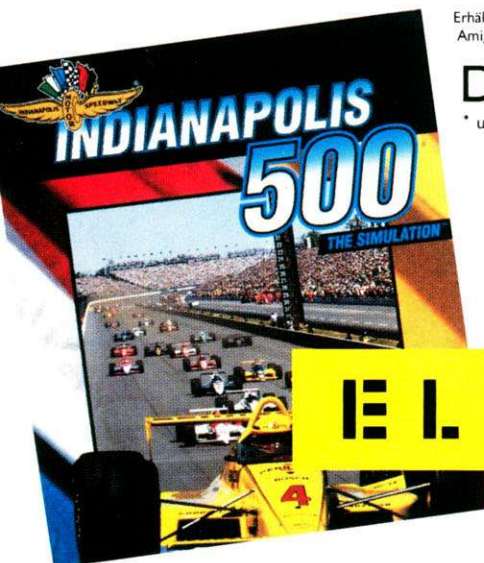


Indianapolis 500® ist zweifellos eine der schnellsten dreidimensionalen Simulationen auf dem Markt. Überzeugen Sie sich selbst!

“Die beste Rennsimulation, die es je gab” Manfred Kleimann, ASM.

Suchen Sie sich einen Penske Chevrolet, einen March Cosworth oder einen Lola Buick aus. Jeder Wagen ist anders getunt, und die einmalige Spezifikation für Armaturen und Motor ist jeweils der Stufe Ihres Könnens angepaßt. Sie können sich auch ein Modell nach eigenem Entwurf zusammenstellen, um die Rennpiste einer authentischen Simulation des Indianapolis Motor Speedway mit Geschwindigkeiten bis 320 km/h zu meistern.

Dann erleben Sie Ihre unvermeidlichen Fehler noch einmal mit Action Replays wie im Fernsehen aus sechs spektakulären Perspektiven.



Erhältlich für
Amiga und IBM/PC.

DM 89,--*

* unverbindliche Preisempfehlung

ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts, Rushware, Bruchweg 128-132, D-4044 Kaarst 2. Tel: 02101/607-0. Fax: 02101/607-III.

ABFLUG



Die Startfreigabe ist erfolgt, die Rollbahn ist frei – unser Sonderflug ins Land der Simulationen ist bereit zum Abheben! Warum wir uns ausgerechnet dieses Reiseziel ausgesucht haben? Hauptsächlich aus zwei Gründen: Der erste wäre, daß Simulationen wohl die eigentliche Domäne, um nicht zu sagen der Ursprung aller Computer-Unterhaltung sind. Denn schließlich macht ja auch ein Ballerspiel nichts anderes, als einen Raumschiffkampf zu simulieren. Ähnliches gilt für Rollenspiele, Adventures, oder sogar ein Schachprogramm. All diese Spiele sind letztlich nichts anderes als Simulationen! Der andere Grund ist, daß (gute) Simulationen in der Regel sehr komplexe Programme sind, denen man im regulären Heft aus Platzmangel nur selten voll gerecht werden kann. Also haben wir uns den Platz einfach genommen und ein ganzes Heft mit einer Auswahl der besten Simulationen zusammengestellt. Ein bißchen Historie sowie hilfreiche Tips & Tricks zu jedem Programm sind auch dabei – ist schließlich Ehrensache.

Natürlich wurden im Vorfeld allerlei grundsätzliche Überlegungen heiß diskutiert; vor allem die Frage, welche denn nun „die besten“ Simulationen wären. Nun: Wir haben uns auf die vorliegenden Vertreter geeinigt, wobei technische Qualität ebenso berücksichtigt wurde, wie Aktualität, Realitätsnähe oder ganz einfach die persönlichen Neigungen der Redakteure – irgendwo muß man schließlich den Hebel ansetzen. Zwar stellen wir weiter hinten im Heft noch etliche Simulationen, die durch diesen Raster gefallen sind, kurz vor, trotzdem versteht sich dieses Sonderheft als repräsentative Auswahl und erhebt keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit.

Da wir aber der Sache gerecht werden wollten, haben wir eigens ein neues (und sehr übersichtliches) Bewertungssystem kreiert; auch sind die einzelnen Genres (Flugzeuge, Schiffe, etc.) in etwa gemäß ihres Marktanteils repräsentiert. Und das Wichtigste: Aufgrund unserer Erfahrungen mit dem „Amiga Joker“ haben wir zum Test jeweils die Amiga-Version herangezogen, jedoch jedem Artikel ein Kästchen mit den wichtigsten Merkmalen der PC-, Atari ST und C64-Versionen (soweit vorhanden) beigelegt. Somit sollte dieses Sonderheft nicht nur für die „Amigianer“, sondern für alle Freunde anspruchsvoller Computer-Unterhaltung interessant sein!

So, damit wäre eigentlich das Wesentliche gesagt. Daß freilich noch ein paar Stories oder Artikel über Softwarehäuser, die sich besonders in Bezug auf Simulationen hervorgetan haben, die Sache abrunden, findet der geneigte Leser noch früh genug selbst heraus. Mir bleibt nur noch, allen „Simulanten“ einen guten Flug, oder ganz einfach viel Spaß beim Lesen zu wünschen!

Euer Michael

Abflug! 3

Editorial

Inhalt 4/5

Gebrauchsanweisung 6

Wie wir testen

In der Luft... 8/9

Wissenswertes über
Flugsimulationen

Flight of the Intruder 10/11

Their finest Hour 12

F-29 Retaliator 14/15

Gunship 16

LHX Attack Chopper 17

A-10 Tank Killer 18

Falcon & Mission Disks 20/21

F-16 Combat Pilot 22

Flight Simulator II 24

Flight Simulator IV 25

Chuck Yeager's AFT 2.0 26

F-15 Strike Eagle II 27

F-19 Stealth Fighter 28

Interceptor - Jet Fighter 29

Zu Wasser... 30/31

Wissenswertes über
Seefahrtssimulationen

688 Attack Sub 32

Red Storm Rising 33

Gunboat 34

USS John Young 36

Powerboat USA 37

Wolfpack 39

Silent Service 40

Silent Service II 41

Zu Lande... 42/43

Wissenswertes über
Fahrzeugsimulationen

Vette! 45

Test Drive II - The Duel 46/47

Ferrari Formula One 48

Grand Prix Circuit 49

Indianapolis 500 50

RVF Honda 52

M1 Tank Platoon 54

Tank 55

Sherman M4 56

In der Zukunft... 58/59

Wissenswertes über
SF-Simulationen

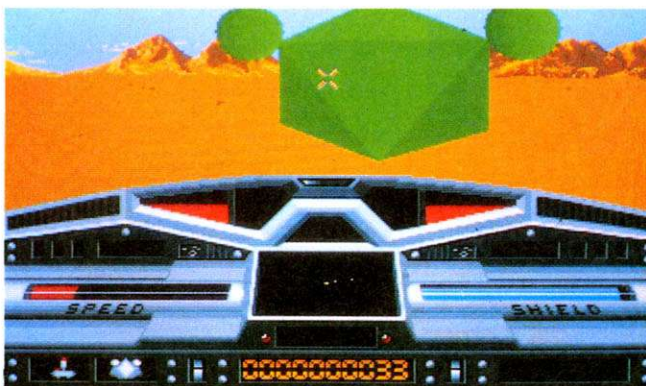
Carrier Command 60

Starglider II 61

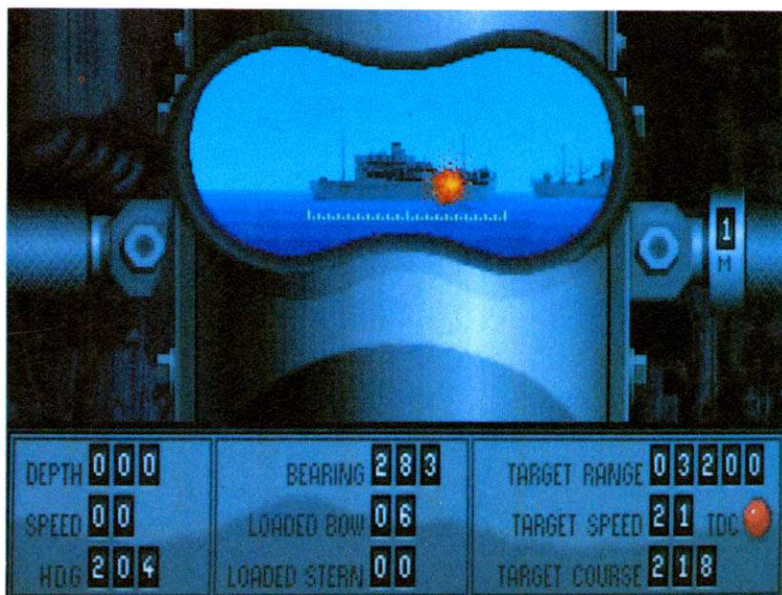
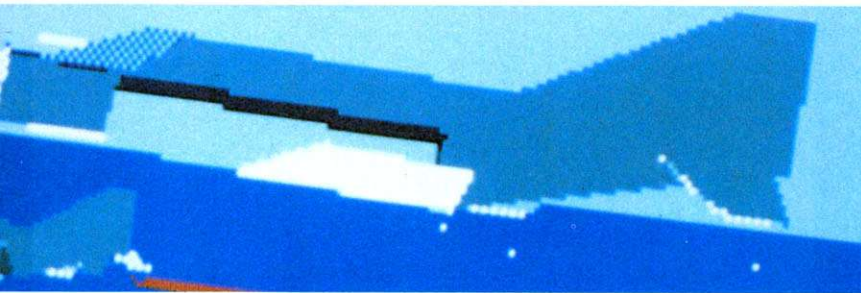
E.S.S. 62

Imperium 63

SIMULA



ATIONEN



UFO	64
Space Rogue	65
Elite	67

Und der Rest... 68/69

Simulationen aus verschiedenen Gebieten

Balance of Power:	
The 1990 Edition	70
Sim City	71
Kennedy Approach	72
Dragon Strike	73
UMS	74
Ultimate Golf	75
Leaderboard	76
Mini Golf	77
3D Pool	78
Pinball Magic	79

Kurz und bündig... 81

Kurztests & Spielesammlungen

Fighter Bomber	82
Abrams Battle Tank	82
Jack Nicklaus' Golf	82
Blue Angels	82
PGA Tour Golf	83
PT 109	83
Harpoon	83
F.O.F.T.	83
Ökolopoly	84
Balance of the Planet	84
Thunder Chopper	84
Battlehawks	84
Wings	85
Jagd auf Roter Oktober	85
The Cycles	85
Tracon & Rapcon	85
Flight Command	86
All time favorites	86
All time classics	86

Hinter den Kulissen... 87

Wissenswertes über Simulations-Hersteller

MicroProse -	
Simulationen und mehr	88/89
Sublogic -	
nur Fliegen ist schöner	90/91
Spectrum HoloByte -	
ein Gespräch mit dem	
Top-Manager	92/93
Vorschau & Verlosung	94
Impressum	94
Inserentenverzeichnis	44
Bezugsquellen	80



GENÜGSAMHEIT

...braucht man für dieses Heft natürlich keine, dennoch haben wir uns gedacht, daß ein paar klärende Worte eigentlich noch nie geschadet haben. Auf dieser Seite wollen wir kurz unser Redaktions-Team vorstellen, erläutern, was es mit den Bildschirmfotos auf sich hat und wie wir uns das mit der Bewertung so vorgestellt haben.

Jeden, der an diesem Sonderheft mitgearbeitet hat, namentlich vorzustellen, würde wohl ein bißchen zu weit führen – wer sich dafür interessiert, wie der jeweilige Kerl heißt, der da so ganz anderer Meinung ist als man selbst, findet die Kürzel der Redakteure im Impressum (freie Autoren haben ihre Artikel ohnehin mit vollem Namen gezeichnet). Es muß genügen, wenn wir hier kundtun, daß vorliegendes Sonderheft von den gleichen Leuten fabriziert wurde, die Monat für Monat die Amiga-User mit einem neuen AMIGA JOKER versorgen. Daß sehr viele Tests die Handschrift von Max Magenauer tragen, darf nicht weiter verwundern, schließlich ist er auch in unseren regulären Magazinen der Simulationsspezialist.

Da der Umgang mit dem Amiga nunmal unser täglich Brot ist, wissen wir natürlich genau um die bestechenden Grafikfähigkeiten dieses Computers. Deshalb kann man auch davon ausgehen, daß die Bildschirmfotos in der Regel von der Amiga-Version des getesteten Programms gemacht wurden (sofern es eine solche gibt). Der Gedanke war ganz einfach der, daß wir die jeweils schönsten Screenshots zeigen wollten – bei Spielen, die für die „Freundin“ also (noch) nicht erhältlich waren, haben wir in Bezug auf Fotos der PC-Version den Vorzug gegeben. Nicht nur, daß für diesen Rechner nahezu alle Simulationen erhältlich sind, unter VGA wird im allgemeinen ja auch eine ausgezeichnete Grafikqualität erreicht.

Kommen wir nun zum Bewertungssystem, das wir uns extra für dieses Sonderheft ausgedacht haben. Nach langen und zermürbenden Diskussionen haben wir uns auf folgende Kriterien geeinigt, von denen wir glauben, daß sie für anspruchsvolle Simulationen unabdingbar sind:

Grafik – Bewertet wurde nicht nur, ob es schließlich auf einem Foto hübsch aussieht; besonders bei der in diesem Genre weit verbreiteten Vektorgrafik lag uns auch die Geschwindigkeit sehr am Herzen. Und natürlich das Scrol-

ling: Ruckeln oder nicht Ruckeln, das war hier die Frage.

Sound – Die Sound-Note setzt sich aus der Titelmelodie und den im Spiel gebotenen Effekten zusammen. Hier war es uns besonders wichtig, daß sich beispielsweise ein Rennauto nicht anhört wie ein Rasenmäher...

Realismus – Dies ist sicher der entscheidende Punkt einer Simulation, deshalb haben wir uns mit der entsprechenden Note auch besonders Mühe gegeben. Wie sie im Einzelfall zustande gekommen ist, erklärt der jeweilige Test.

Red. Urteil – Sozusagen der Gesamteindruck, den wir von einem Programm hatten. Dieses Bewertungskriterium wird nicht alleine vom Autor des Tests bestimmt, sondern wurde jeweils von allen Redakteuren gemeinsam festgelegt.

Alle übrigen Punkte wie Preis, Hersteller, etc. erklären sich von selbst. Ach, ja: Für die **Einarbeitungszeit** haben wir natürlich nicht mitgerechnet, wie lange man nun zum Lesen der Anleitung braucht. Sie zeigt einen ungefähren Mittelwert des Zeitaufwands, den ein Einsteiger, bzw. ein „Simulations-Profi“ benötigt, um sich mit dem Programm zurecht zu finden. Sämtliche Bewertungen verstehen sich als Angaben auf einer Skala von 0 – 100, wobei wir selbstverständlich die Möglichkeiten der verschiedenen Systeme mit einbezogen haben – klar, daß z.B. die Grafik am C 64 nicht so brillant sein kann wie am Amiga, oder daß PC-Besitzer ohne spezielle Soundkarte kein Symphonieorchester erwarten dürfen! Ganz allgemein kann man sagen, daß die Texte für alle erhältlichen Versionen Gültigkeit haben, für die systemspezifischen Unterschiede gibt es spezielle Boxen.

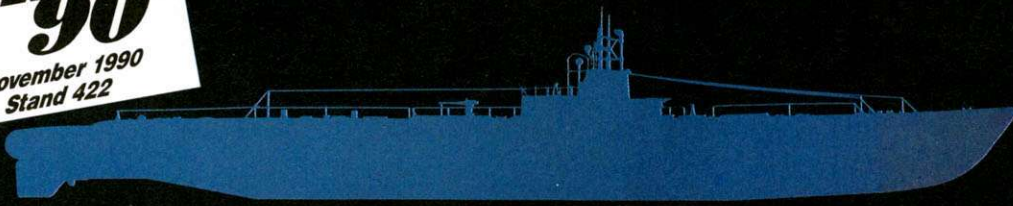
Ehe wir Euch nun auf das Heft loslassen, noch ein Wort zu den vielen Hintergrund-Infos: Vor jedem Themenkreis werdet Ihr eine ausführliche Einleitung finden, die alles Wissenswerte enthält. Wir haben uns mit diesen Artikeln viel Mühe gegeben und lange recherchiert – wer sie gelesen hat, darf sich getrost als Fachmann auf dem Gebiet der Simulationen bezeichnen. Bleibt zu hoffen, daß das Heft geworden ist, was wir uns vorgestellt haben: ein zeitloses Sammelobjekt, in dem man immer wieder gerne blättert, liest oder wichtige Informationen nachschlägt!

Treffer!

WOLFE PACK

**AMIGA
Köln 90**

09.-11. November 1990
Halle 12, Stand 422



"C4!" — "Wasser! A8" — "Treffer!"
"B8!" — "Daneben D7" — "Treffer!" —
"D8?" — "Versenkt!"

Wir wissen zwar nicht, welches U-Boot-Game diese beiden gerade spielen — wir wissen aber, daß Wolfpack auch nicht schlecht beim Versenken ist.

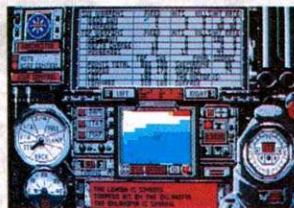
Für MS-DOS (CGA, EGA, VGA, MGA, MCGA),
Amiga und Atari ST.

Hans-Joachim Amann ASM 7/90

"Ein Produkt, das lange fest-
selt. Nicht nur die technische
Ausführung, sondern auch
durch die Idee, einen Zwei-
Spieler-Modus einzubauen.
Ein lohnendes Programm."



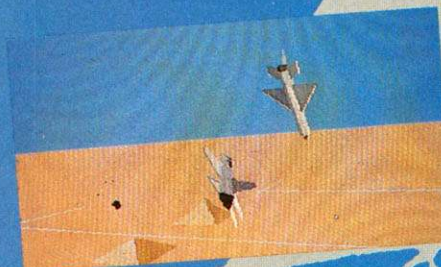
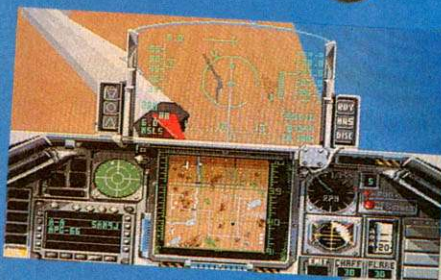
Mirrorsoft



United Software

Das relevante Programm

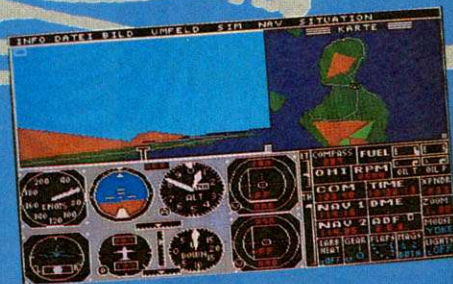
In der



Am Anfang war das Flugzeug! Mit Fug und Recht sind die stählernen Vögel als Urahnen all dessen anzusehen, was man im allgemeinen so unter dem Begriff Computersimulation versteht. Da ist es nur gerecht, ihnen auch in unserem Sonderheft den Vortritt zu lassen...

Fliegen – der alte Menschheitstraum, bei dem schon so viele abgestürzt sind... Was bereits den alten Leonardo da Vinci faszinierte, hat natürlich auch die Spieleprogrammierer nicht ruhen lassen. Wer von ihnen nun tatsächlich als erster den noch jungfräulichen Bildschirmhimmel eroberte, läßt sich heute nicht mehr mit Bestimmtheit sagen. Unsere privaten archäologischen Ausgrabungen haben jedenfalls ergeben, daß die Krone des ersten „richtigen“ Flugsimulators wohl dem „Flight Simulator“ gebührt, der 1979 für den Apple II herauskam. Als Kind seiner Zeit bot er (nach jetzigen Maßstäben) eine ziemlich primitive Grafik, vom Sound ganz zu schweigen. Eines allerdings hatte bereits dieser Oldie mit seinen Nachfolgern „Flight II – IV“ gemeinsam: ein sehr realistisches Flugverhalten und ein Cockpit, das

alle notwendigen Instrumente enthält. Eines der Hauptprobleme für die Programmierer jener frühen Pioniertage war die Realitätsnähe – eine ernstzunehmende Simulation benötigt nunmal wesentlich mehr an Rechenleistung als etwa „Pacman“. Deshalb waren auch zu der Zeit, als der C 64 noch der unumstrittene König der Heimcomputer war, die meisten Flugzeugspiele eher action- bzw. strategiorientiert; mit der Detailtreue haperte es dagegen. Beispiele dafür ließen sich endlos anführen: „Fighter Pilot“, der legendäre „Jet“ von Sublogic oder die unzähligen MicroProse-Games, von „Hellcat Ace“ bis „F-15 Strike Eagle“. Eine Entwicklung aber zeichnete sich bereits damals ab – die überwiegende Mehrzahl der Flugsimulationen ist kriegszerischer Natur. Wenige Ausnahmen, wie „Solo Flight“ und „Arco Jet“ bestätigen diese Regel. Auch heute gibt es außer den beiden Kunstflugprogrammen „Chuck Yeager's AFT“ und „Blue Angels“ nur wenig Software für friedliche Flieger, allenfalls noch (mit Einschränkungen) den „Flight Simulator II“.



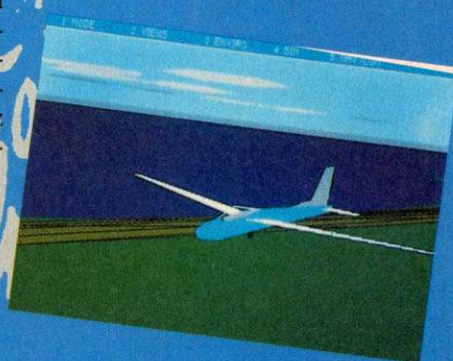
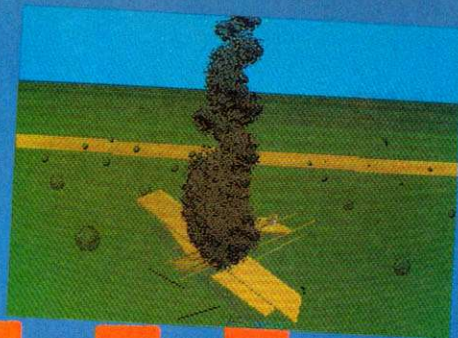
Luft

Wer nun aber meint, es würden ausschließlich hochmoderne (Kampf-) Flugzeuge auf dem Screen kreisen, der irrt gewaltig! Simuliert wird heutzutage praktisch alles und jedes, angefangen bei den Luftschlachten der beiden Weltkriege (z.B. mit „Their finest Hour“ oder dem deutlich actionbetonen „Wings“) bis hin zum Flug auf einem Drachen in der Fantasy-Simulation „Dragon Strike“. Vor allem Hubschrauber machen seit eh und je den digitalen Luftraum unsicher: Bekannte Namen wie „Super Huey“, „Gunship“ und „LHX“ markieren hier die Meilensteine.

Geht es allerdings darum, welche Programme heute wirklich populär und zukunftsweisend sind, führt doch wieder kein Weg an den technisch bis zum letzten aufgerüsteten Donnervögeln vorbei. An erster Stelle muß man da natürlich „F-16 Falcon“ nennen, nach weit verbreiteter Meinung der Flugsimulator schlechthin. Die überwältigende Beliebtheit dieses Spiels zeigt sich schon daran, daß Computer-Piloten auf aller Welt dem Erscheinen neuer „Mission-Disks“ entgegenfeiern – Spectrum HoloByte hat ja

bereits zwei solcher Zusatzdisketten veröffentlicht, eine erfolgreicher als die andere. Gleich nach dem „Falken“ kommt der ewige Zweite, „F-16 Combat Pilot“. Seltsamerweise konnte dieses Game seit seinem Erscheinen nie so recht aus dem Schatten des übermächtigen Konkurrenten heraustreten. Desweiteren „Flight of the Intruder“, das den allerneuesten Stand der Technik repräsentiert und last not least „F-29 Retaliator“ sowie „F-19 Stealth Fighter“, die beide schon auf dem Screen abgehoben haben, als ihre realen Vorbilder noch Probleme mit dem Start hatten (bzw. haben!).

Wie geht es weiter? Auch wenn der jetzige Standard schon sehr hoch ist, die technische Weiterentwicklung, sowohl bei der Computer- als auch bei der Flugzeug-Hardware, wird sich mit Sicherheit auch auf die zukünftigen Simulationen auswirken – der Trend weist deutlich in Richtung Komplexität, je mehr, desto besser! Eines schönen Tages können wir dann wahrscheinlich den Pilotenschein ganz gemütlich zu Hause im Wohnzimmeressel machen... (mm)



FLIGHT OF THE INTRUDER

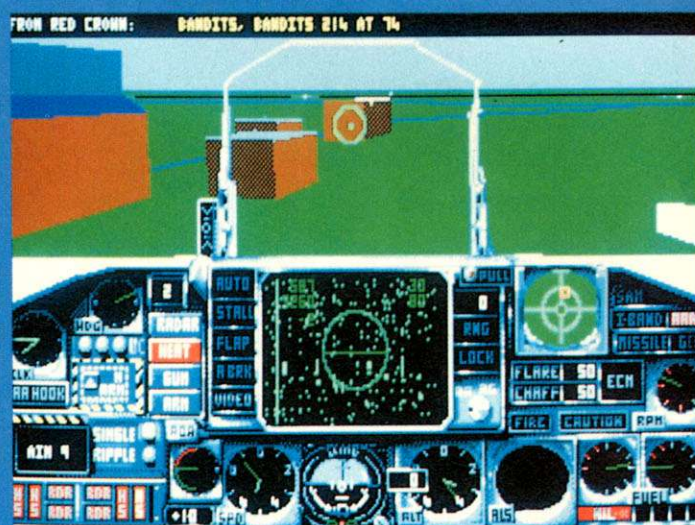
Flight of the Intruder basiert auf dem gleichnamigen Buch von Stephen Coonts, das in Amerika ein Bestseller war und deshalb natürlich auch bereits verfilmt wurde. Es liegt übrigens dem Spiel bei – leider (bisher) nur in der englischen Programmversion.

Das Game selbst simuliert zwei Flugzeugtypen: Die A-6 Intruder, ein bewährter „Allwetter-Bomber“, und die F-4 Phantom, die sich sowohl als Abfangjäger wie auch als Jagdbomber einsetzen läßt. Stationiert sind die stählernen Vögel auf Flugzeugträgern vor der vietnamesischen Küste, um den amerikanischen Bodentruppen Luftunterstützung zu geben. Die Gegenseite operiert wie so oft mit MiGs (-17, -19 und -21), aber während die MiG-21 bei „Falcon“ praktisch nur Falkenfutter war, ist sie hier in der (technisch) überlegenen Position und kann die eigenen Flieger problemlos ausmanövrieren. Die Gegner greifen in Gruppen von bis zu vier Flugzeugen an – dazu kommen natürlich noch am Boden die obligaten SAM-Stationen, Flaks und Gewehrschützen, die dem Spieler an den Pilotenkränzen wollen. Freilich ist man dem Feind nicht schutzlos ausgeliefert, ganz im Gegenteil: Man kommandiert bis zu acht Flugzeuge gleichzeitig, zwischen denen jederzeit hin- und hergeschaltet werden kann.

Es gibt dreizehn Missionen, die von den beiden Jets meist in Teamwork zu erledigen sind: Während beispielsweise die Phantoms die Luft „MiG-frei“ halten, kümmern sich die Intruders um Luftabwehr und Bodenziele. Von letzteren sind übrigens 34 verschiedene vorhanden – Gebäude, Brücken, Rollfelder, Lkws, Boote, SAM-Anlagen etc.

Bei allen Angriffen sind die „Rules of Engagement“ zu beachten, im Klartext bedeutet das: Zivile Einrichtungen wie Krankenhäuser sollten nicht beschädigt werden, man darf nur bestätigte Ziele attackieren, jedes Flugzeug muß erst identifiziert werden, bevor man es abschießt usw. Wer geglaubt hat, er könne sich hier einfach in den Pilotensessel schwingen und munter drauflos holen, dürfte also eine herbe Enttäuschung erleben. Da ja meist in der Gruppe geflogen wird, muß generell überlegter und mit mehr Verantwortungsbewußtsein gehandelt werden, auch das Timing spielt eine entscheidende Rolle. Das klingt zwar im ersten Moment wie eine Beschränkung der freien Persönlichkeitsentfaltung im eigenen Cockpit, macht die Simulation in Wahrheit aber nur spannender und interessanter, weil realistischer. Dazu tragen auch die unterschiedlichen Eigenschaften der beiden Maschinen bei, die praktisch die gleichen Mankos aufweisen wie ihre realen Vorbilder. So kann die A-6 zwar riesige Mengen an Bomben transportieren, ist dafür aber wesentlich schlechter für Luftkämpfe geeignet als die wendigere und flinkere Phantom. Größtmöglicher Realismus beherrscht auch sonst das Bild – nur ein paar Beispiele: Die Gegner sind intelligent (AI), das Flugareal entspricht komplett dem ehemaligen Kampfgebiet in Vietnam, und auf der bis zum Überlaufen mit Funktionen belegten Instrumententafel fehlt praktisch nichts. Messages halten den Piloten stets am laufenden, und letztlich ist die Landung am Flugzeugträger ein echter Höhepunkt in Sachen Wirklichkeitstreue!

Die Vielfalt der Optionen ist



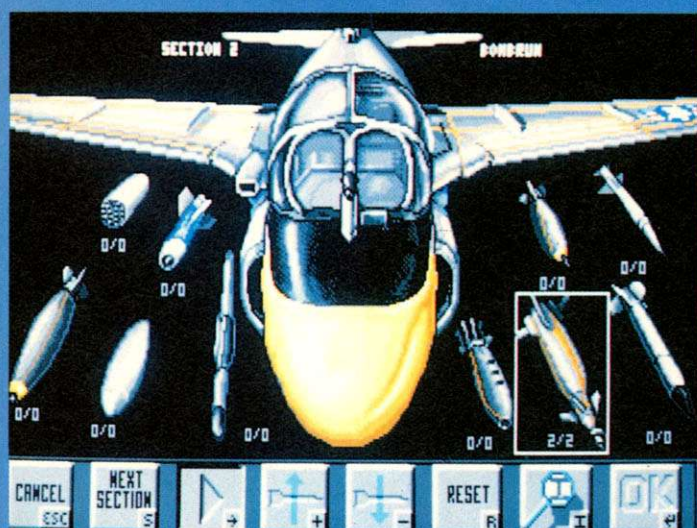
Das Ziel klar vor Augen



An Außenansichten herrscht kein Mangel



Wer bisher geglaubt hat, mit „F-16 Falcon“ die ultimative Kampfsimulation in seiner Sammlung zu haben, wird umdenken müssen: Mit vorliegendem Programm hat sich Spectrum HoloByte wortwörtlich selbst übertroffen!



Das Waffenarsenal



Noch steht die Brücke...



schlicht überwältigend, sie lassen sich hier gar nicht alle anführen. Unterschiedliche Ansichten (von außen und innen) gibt es ohne Zahl, dazu zwei Autopiloten und Zeitkompressions-Funktionen. Man kann Fotos schießen, sogar Videoaufnahmen machen, auf's Komfortabelste eigene Missionen zusammenbasteln, den Schwierigkeitsgrad nahezu grenzenlos variieren, schlechtes Wetter und die Rules of Engagement wahlweise abschalten und so fort – die Menüs reichen fast bis zum Boden. Besonders erwähnenswert ist vielleicht noch, daß die Zwei-Spieler-Option per Modem / Null-Modem sich nicht nur zum gegeneinander, sondern (erstmal bei einem Flugsimulator) auch zum miteinander Fliegen eignet.

Gesteuert wird mit Maus, Joystick oder Tastatur, wobei das Keyboard zusätzlich noch mit allen möglichen Funktionen belegt ist – und zwar beinahe ebenso durchdacht (G = Gear, etc.) wie vollständig! Die Grafik ist schön, detailreich und sehr flott, ab 14 Mhz geradezu atemberaubend schnell. Auch das Begleitmaterial ist über jeden Zweifel erhaben,

Amiga: Die Umsetzung soll noch diesen Winter erscheinen und wird auf jeden Fall mit verbessertem Sound aufwarten können.

ST: Siehe Amiga.

C64: Keine Umsetzung geplant.

PC: Es gibt zwei Versionen, eine für Hercules/CGA und eine für EGA/VGA. Beide unterstützen Maus, Joystick und Adlib. Ein schneller XT ist Mindestvoraussetzung, bei VGA braucht man auch eine Festplatte. Die Details können herabgestuft werden, was auf langsameren Rechnern Geschwindigkeitsvorteile bringt. Kein Kopierschutz.

gleich drei verschiedene Anleitungsbücher informieren auf Deutsch und wahrlich umfassend. Die einzige (kleine) Enttäuschung gibt es beim Sound, der für PC-Verhältnisse zwar nicht schlecht ist, sich unter Adlib aber kaum verbessert. Abgesehen von diesem Schönheitsfehler ist Flight of the Intruder ein makellooses Spiel – die Meßlatte für nachfolgende Simulationen liegt damit wieder ein ganzes Stückchen höher! (mm)

Flight of the Intruder

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	–	93
Sound:	–	–	–	52
Realismus:	–	–	–	95
Red. Urteil:	–	–	–	94

Einarbeitungszeit: ca. 2 bis 3 Stunden

Preis: ca. 119,- DM

Hersteller: Spectrum HoloByte/Mirrorsoft

Bezug: Gamesworld

Tips & Tricks

Wenn man angegriffen wird, während man mit der A-6 unterwegs ist, empfiehlt es sich, sofort alle Bomben abzuwerfen, um manövrierfähiger zu sein. Beim Bombardieren wegen des Überraschungseffekts möglichst schnell fliegen. Man sollte ein Ziel immer nur einmal überfliegen und für den Rückweg einen anderen Kurs wählen, da die Luftabwehr beim zweiten Mal vorbereitet ist.

Ab einer Flughöhe von 3.000 Fuß können einem Gewehr- und Raketenangriffen nichts mehr anhaben. Wird man mit Raketen angegriffen, am besten direkt darauf zufliegen und kurz vor dem Zusammenstoß abdrehen (Afterburner ausschalten, sonst ist man für die Missiles leicht auszumachen). Mit der Phantom nicht zu lange über 7G gehen, das hält sie nicht aus!

Der Autopilot ist eine vorzügliche Hilfe bei heiklen Landungen, ansonsten den Arrestor Hook nicht vergessen.

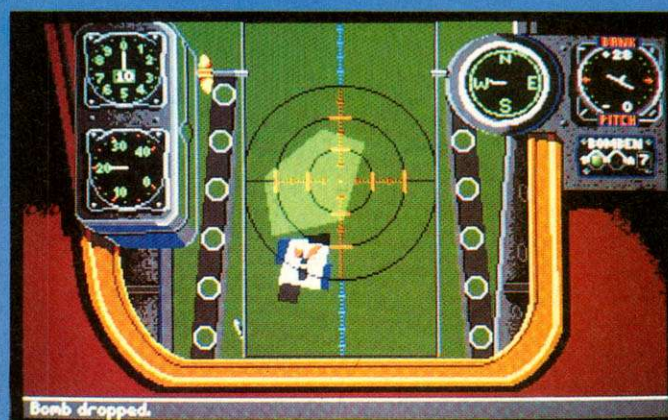
Schlechtes Wetter erweist sich oft als Vorteil, da die MiGs damit mehr Probleme haben als der Spieler.

Die Zeitkompression ohne automatische Abschaltung bei Feindberührung ist eine tückische Angelegenheit, lieber erst mit ausreichender Erfahrung benutzen.

Wer sagt denn, daß bei einem Flugsimulator immer die neuesten High Tech-Flieger herumschwirren müssen? Das Gegenteil beweist dieses Programm, bei dem man sich in den Luftkampf zwischen England und Deutschland während des zweiten Weltkriegs stürzen darf.



Die Kamerafunktion zeigt die fliegerischen Höhepunkte aus verschiedenen Perspektiven.



Bombe los!



Die geniale Idee, den Spieler in „Flugsauriern“ von anno dazumal in die Schlacht zu schicken, hatte man bei Lucasfilm-Games schon vor gut zwei Jahren. Und tatsächlich wurde „Battlehawks 1942“ auch ein großer Erfolg. So groß, daß man sich entschloß, mit Their finest Hour einen verbesserten Fortsetzungstitel nachzuschicken. Natürlich wurde das kriegerische Treiben optisch aufgepeppt und da und dort Detailverbesserungen angebracht, aber im großen und ganzen sind ei-

gentlich nur die Missionen anders.

Acht verschiedene Flugzeuge stehen diesmal zur Wahl; entweder man zieht für die Queen mit einer alten Spitfire bzw. Hurricane in den Kampf, oder man sucht sich einen der angebotenen deutschen Bomber aus. Vor der ersten Feindberührung ist dem Wohnzimmerpiloten allerdings die Teilnahme an den vier Trainingsmissionen dringend zu empfehlen. Schließlich ist es ziemlich unangenehm, wenn man erst mitten im Kampfgetüm-

Their finest HOUR

mel herausfinden muß, wie die Bordkanone zu bedienen ist oder wie man seinen Vogel wieder sicher landet. Hat man die Trockenübungen erstmal intus, kann man sich an einer der vielen Kampfmissionen versuchen: Unter anderem sind feindliche Flugplätze zu bombardieren, befreundete Flugverbände zu eskortieren oder gegnerische Luftangriffe abzuwehren.

Sobald eine Mission erfolgreich absolviert wurde, winken Beförderungen und Verdienstorden. Die hat man sich dann auch redlich verdient, denn beim Luftkampf kommt ganz schön Streß auf. Nicht nur, daß man jederzeit die Kontrolle über seine Maschine behalten muß, es darf auch ständig zwischen Cockpit, MG-Kanzel und Bombenauswurfsschacht hin- und hergeschaltet werden. Gesteuert wird mit Joystick und Maus, aber auch die Tastatur ist reichlich mit Funktionen belegt.

Their finest Hour macht bereits nach kurzer Eingewöhnungszeit unheimlich Spaß; das liegt zum einen an der guten Spielbarkeit, zum anderen an den vielen Sonderoptionen, die man bei anderen Simulatoren vergeblich sucht. So gibt es einen „Mission Builder“ zum Zusammenbasteln eigener Aufträge und eine Kamerafunktion, mit der man seinen Kampf filmen und später (aus unterschiedlichen Perspektiven!) wieder betrachten kann. Schade nur, daß nicht bloß die Flugzeuge etwas antiquiert wirken – auch die Grafik kann mit moderneren Genvertretern wie etwa „F-29 Retalia-

tor“ nicht ganz mithalten (besonders am Amiga ist die Optik ein bißchen enttäuschend); ähnliches gilt für den Sound. Dafür unterscheiden sich die verschiedenen „fliegenden Kisten“ sehr deutlich in ihrem Flugverhalten – und hohe Realitätsnähe ist bei einer Simulation schließlich immer noch das wichtigste Kriterium! (C.Borgmeier)

Their finest Hour

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	60	–	–	70
Sound:	57	–	–	63
Realismus:	82	–	–	82
Red. Urteil:	77	–	–	79

Einarbeitungszeit:

ca. 2 Stunden

Preis: ca. 99,- DM

Hersteller: Lucasfilm Games

Bezug: Rushware

Amiga: Harddiskinstallation ist nur mit 1MB möglich; bei 512K gibt's auch weniger Grafik und Sound. Paßwortabfrage mittels Code-Rad.

ST: In Vorbereitung, wird aber frühestens zu Weihnachten in den Geschäften sein.

C 64: Sorry, keine 8 Bit-Versionen geplant.

PC: Richtig Spaß macht das Game nur mit einem schnellen AT, auf einem XT läuft das Spiel langsamer als in der Amigaversion. Ebenfalls Paßwortabfrage.

Tips & Tricks

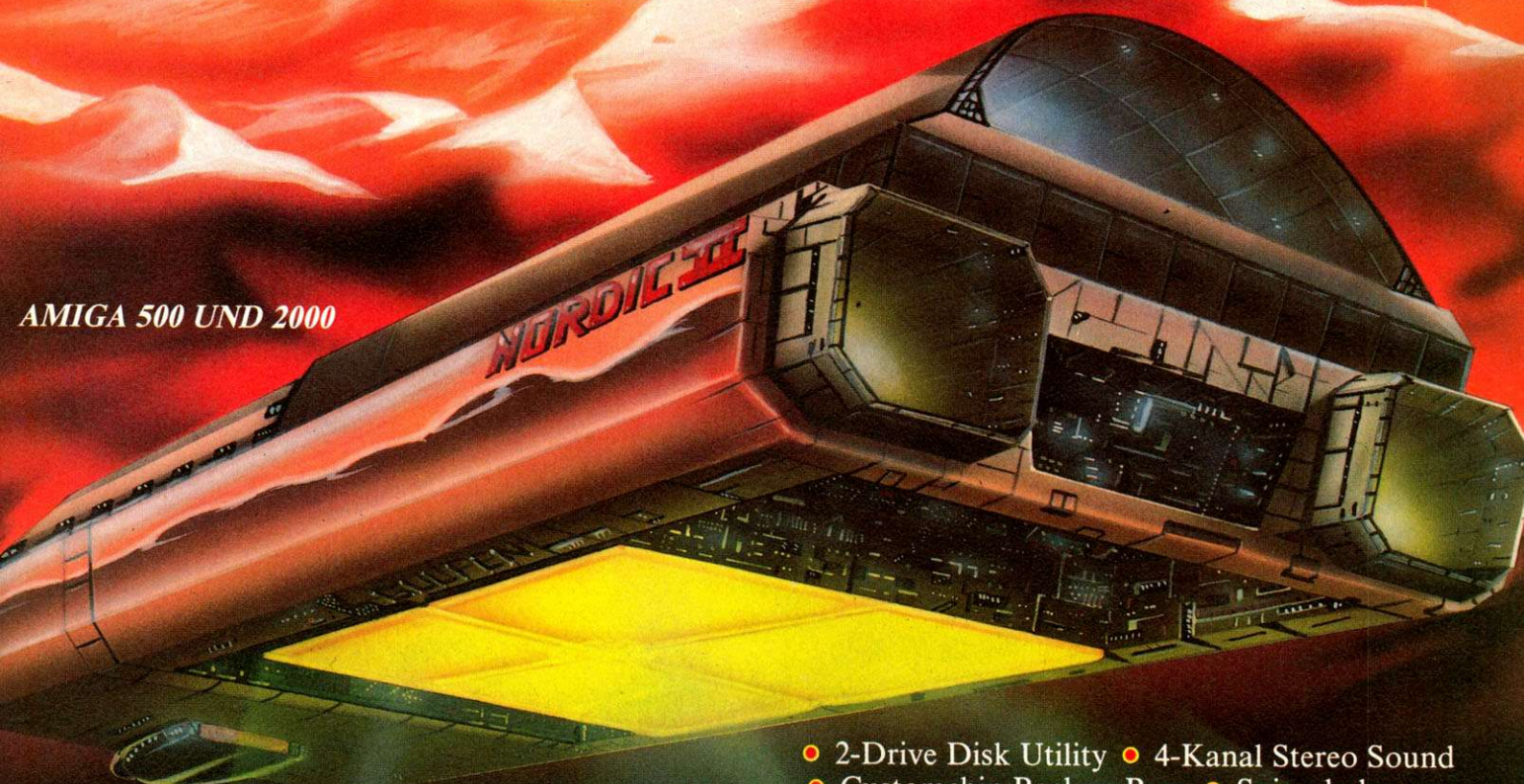
Mit der MG zu feuern bringt nur etwas, wenn das feindliche Flugzeug wirklich gut im Fadenkreuz zu erkennen ist. Die MG-Kanzel sollte man auch immer selbst bedienen – die Automatik ist alles andere als zielgenau!

X-POWER

PROFESSIONAL

DAS UNMÖGLICHE IST JETZT PERFEKT

AMIGA 500 UND 2000



• Programm-Freeze • Monitor – Assembler
• Top Grafik-Editor • Dia-Show-Generator
• Sprite Editor • Sound Scan & Replay
• Packer • Virus-Checker • Came-Cheat
mit Original X-COPY professional

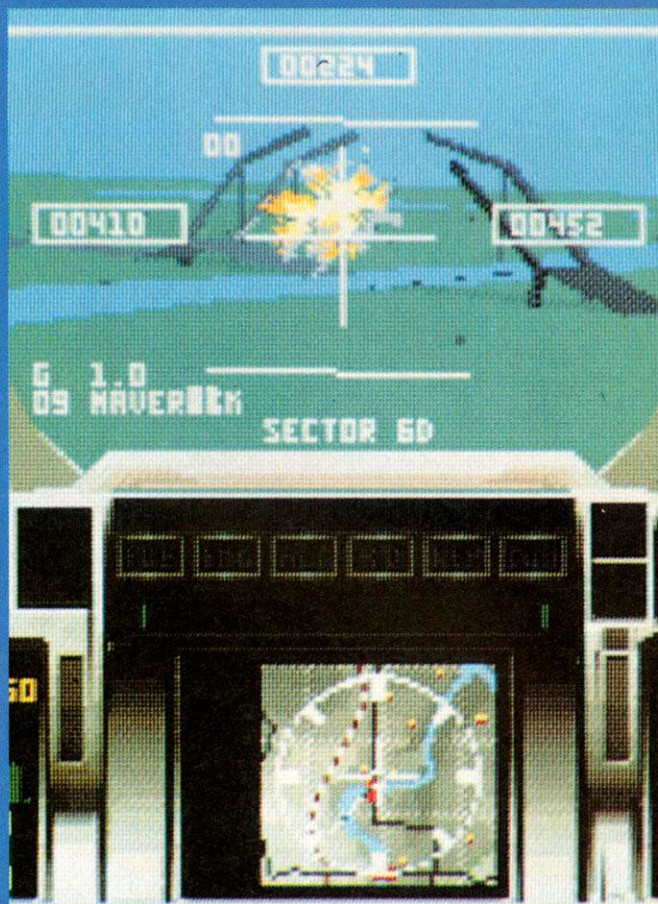
• 2-Drive Disk Utility • 4-Kanal Stereo Sound
• Customchip Backup Ram • Spiegeladressen
• Trainer Mode • Help Screens • Infoscreen
• schnelle Amiga-Dos-kompatible Diskroutinen



- Betriebszustandsanzeige durch LED
- Durchgeschliffener Expansions-BUS
- Automatische Konfigurationserkennung
- Sämtliche Funktionen sind Kopierschutz-unabhängig
- Anhalten des laufenden Programmes an beliebiger Stelle
- Saven des Speicherinhalts und wichtiger Registerdaten auf Disk
- Einladen und Fortsetzen des Programmes zu einem späteren Zeitpunkt
- GRAFIK-TOOLS: Manipulation der Grafikdaten und Sprites. Anzeigen, IFF-Save und Hardcopy
- MONITOR-ASSEMBLER: Copper-Assembler/Disassembler, Load/Save, Memorydump und vieles mehr
- SOUND-TOOLS: Speicherscan nach Soundmodulen und -Samples, IFF-Save, Klangkurvendarstellung
- DISK-TOOLS: X-COPY im Rom, Format, Backup, Delete, Rename, Path, Makedir, Amiga-Dos kompatibel
- Help Screen für jede Menüseite; Maus- und Tastatur-gesteuerte Oberfläche; variable Bremse, Spiele Trainer

Ab Mitte November in ausgewählten Fachgeschäften und Warenhäusern
Distributoren: Rushware, Leisure-Soft, Data & Electronics, Alcontini, Karasoft, Watzdorf, Intercomp, Chara Data, Cat & Korsch, Bus Plus, Pulsar US

F-29 RETALIATOR



Wenn es darum geht, wer den modernsten „Donnervogel“ simuliert, so hat eindeutig der sonst eher für Actionspiele bekannte Hersteller Ocean die Nase vorne: Die beiden Flugzeuge in diesem Game sind so neu, daß sie in der Realität bisher noch gar nicht im Einsatz waren...



Warum im Titel des Spiels nur die F-29 erwähnt wird, weiß keiner so recht, denn zu sämtlichen Missionen kann man sowohl mit einer F-29 als auch mit einer F-22 aufbrechen. Beide sind sogenannte Stealthfighter (Raderschutz), sie können bis zu 70.000 Fuß hoch fliegen und erreichen Mach 1.4. Außerdem benötigen sie nur sehr kurze Landebahnen und haben ein paar Supercomputer an Bord, die unter anderem die Manövrierfähigkeit deutlich verbessern. Alles in allem also zwei waschechte Supervögel – die Gegner (stinknormale MIGs, wie so oft...) können einem schon richtig leid tun!

Als erstes muß man seinen Namen eintragen und sich für einen Rang entscheiden, wobei der einfachste unendlich Munition und Sprit bietet, um es Anfängern etwas leichter zu machen. Dann steht die Auswahl des Schauplatzes auf dem Plan: Training in Amerika, Krieg im Mittleren Osten, Pazifischen Ozean oder Europa bzw. Deutschland (die Städte hier tragen so phantasievolle Namen wie „Huttgart“ und „Coberg“). Die nächste Entscheidung heißt F-29 oder F-22? Der einzig gravierende Unterschied besteht allerdings im Aussehen der beiden Vögel, fliegen tun sie sich praktisch gleich. Im Repertoire enthalten sind natürlich alle Standardperspektiven, hinzu kommen Außenansicht(en), Satellitensicht und sogar ein „Missile-View“, bei der sich der Flug einer abgefeuerten Rakete verfolgen läßt. Das

Cockpit ist recht schlicht gehalten, enthält aber die wichtigsten (Steuerungs-) Instrumente – für einen „Action“-Flugsimulator sind es allemal genug. Besonders hervorzuheben ist die „Level Wings“-Taste, mit der man seinen Flieger nach unkontrollierten Manövern wieder auf eine gerade Flugbahn ausrichten kann.

Unübertroffen umfangreich und modern ist das Waffenarsenal: Vergessen sind die Zeiten, als man sich noch mit Mavericks und Sidewindern rumschlagen mußte, hier geht es mit AIAAM Firebolts zur Sache, den zur Zeit effizientesten und fortschrittlichsten Luft-Luft Raketen. Oder mit der nach hinten(!) gerichteten Back-Winder 9X, um sich lästige Verfolger vom Leib zu halten. Nicht zu vergessen die reiche Auswahl an Waffen für Bodenziele, etwa eine Cruise Missile, die etliche hundert Meilen weit fliegt und mehrere Sprengköpfe abwirft.

Ist der Flieger dann nach Wunsch ausgerüstet, kann man sich entweder gleich an einer der über 90 Missionen versuchen oder erstmal einen Trainingsflug absolvieren. Hierbei ist man gleich „Airborne“, das heißt, man fängt schon in der Luft an und erspart sich so die Startprozedur. Außerdem stehen im Training unendlich Sprit und Munition zur Verfügung, so daß man nach Herzenslust „herumholzen“ kann. Rein optisch ist der Retaliator über alle Zweifel erhaben, die Vektorgrafik während des Flugs ist unglaublich

schnell und wird erst langsamer, wenn sich sehr viele Objekte auf dem Bildschirm tummeln. Aber selbst dann ist sie immer noch flotter als bei den meisten anderen Flugsimulatoren! Auch der Detailreichtum der Landschaften ist beeindruckend, Gemeinsamkeiten mit der abstrakten Vektorgrafik vergangener Tage sind kaum noch zu finden. Enttäuschend dagegen der Sound: keine Musik, obwohl Anleitung und Programm sie ausdrücklich erwähnen. Die Geräusche sind ganz passabel, aber keinesfalls umwerfend; im Gegensatz zu vielen anderen Spielen ändert sich daran auch bei 1MB Speicherkapazität nichts. Die Handhabung der Flieger ist angenehm leicht, hier drängt sich der Vergleich zum „Interceptor“ förmlich auf.

Werfen wir nach soviel Lob mal einen Blick auf die Schattenseiten des Games: Die Anleitung ist etwas unübersichtlich und erklärt auch nicht alles, manche Tastenkommandos erfährt man erst im Spiel selbst. Die Kollisionsabfrage ist ziemlich ungenau, es empfiehlt sich daher, immer einen großen Bogen um Berge und ähnliche Hindernisse zu machen. Auch den entgegenkommenden MIGs sollte man ausweichen, die tun's nämlich nicht! Die Warnanzeige für einen bevorstehenden Absturz ist zu unauffällig, bei „Falcon“ wurde das beispielsweise viel schöner gelöst. Auch fehlt eine Data Link-Möglichkeit zur Verbindung mehrerer Computer, so daß unsere beliebten Fernduelle mit der Außenredaktion leider unterbleiben mußten. Und ein letztes Übel: Das Programm schreibt auf die Originaldiskette (Schreibschutz muß deaktiviert sein); in diesen virenverseuchten Zeiten auch nicht das Gelbe vom Ei!

Trotz der erwähnten Nach-

teile ist F-29 Retaliator ein ausgesprochen gut spielbarer Flugsimulator, der wegen seiner Unmenge von Missionen auch längerfristig Spaß macht – besonders, wenn man gerne eine Extraportion Action mit an Bord hat. (mm)

F-29 Retaliator

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	93	93	-	-
Sound:	41	39	-	-
Realismus:	68	68	-	-
Red. Urteil:	88	87	-	-

Einarbeitungszeit:

ca. 1 – 2 Stunden

Preis: ca. 84,- DM

Hersteller: Ocean

Bezug: Bomico

Amiga: Wenn der Schreibschutz draußen ist, wird der jeweils aktuelle Stand automatisch gespeichert. Vor allem die erste Version des Programms weist einige Bugs auf. Häufiger Diskwechsel.

ST: Wie üblich: Bis auf klitzekleine Abstriche beim Sound ist die ST-Version mit der Amigaversion identisch.

C 64: Laut Hersteller ist das Spiel auf einem 8-Bit Rechner unmöglich zu realisieren.

PC: Wenn die Jungs bei Ocean fleißig an der Umsetzung weiterarbeiten, sollten bis Weihnachten auch PC-Besitzer in den Genuß modernster Flugtechnik kommen...

Tips & Tricks

Für Besitzer der älteren Version: Hier wird nicht lange gefragt, ob der Pilot nach einem Absturz gelöscht werden soll; ein gutes Mittel, um ihn dennoch zu retten, ist, den Schreibschutz rechtzeitig zu aktivieren.

Wenn man den Flieger nicht mehr abfangen kann, sollte man am besten aussteigen (eject) – besser die Mission nicht geschafft als tot!

Ansonsten: Immer so weit wie möglich von Bergen etc. wegbleiben, will man nicht unversehens abstürzen. Den MIGs um jeden Preis ausweichen, denn bei Retaliator sind die MIG-Piloten absolut todesverachtend!

Ein Game, dem ein hervorragender Ruf vorausseilt: Fragt man einschlägig vorbelastete Computerbesitzer nach der besten Hubschraubersimulation, so darf man sich nicht wundern, wenn man immer wieder einen Namen zu hören bekommt – Gunship!

GUNSHIP



Simuliert wird der AH-64A Apache, der mit seiner waffenstarrten Ausrüstung gewissermaßen das Schlachtschiff der Lüfte darstellt. Er hat lasergelenkte Raketen, Radarstör- und -warneinrichtungen, ein ausgefeiltes Nachtsichtsystem und, und, und. Im Vergleich zu ihm wirken andere Kampfhubschrauber geradezu harmlos!

Als erstes muß man sich einen der acht vorhandenen Piloten aussuchen oder selbst einen neuen erschaffen. Dann kommt die Auswahl des Fluggebiets: Training in den USA, Kriegseinsatz in Vietnam, Zentralamerika, im Mittleren Osten oder gleich vor der eigenen Haustür, in Westeuropa. Dadurch wird gleichzeitig auch der Schwierigkeitsgrad beeinflusst – während bei-

spielsweise der Gegner in Vietnam ziemlich dürftig bewaffnet ist, geht es in Westeuropa ganz anders zur Sache... Die nächste Entscheidung: Reguläre Missionen, freiwillige Flüge oder Himmelfahrtskommandos? Letztere bringen zwar die meisten Punkte, bieten dafür aber auch nur entsprechend geringe Überlebenschancen. Als dann erhebt sich die Frage nach der gewünschten Realitätsnähe: Einfachere Flugeigenschaften und „genormtes“ Wetter machen die Sache etwas leichter, ebenso eine schlechtere (veraltete) Bewaffnung des Gegners. Hat man sich bis hierher durchgekämpft, erfährt man endlich seine Mission mit Zielen, Witterung, Bewaffnung des Gegners, Tag oder Nacht. Falls einem der Auf-

trag „unmöglich“ erscheint, kann man sich aber auch krankmelden! Erwähnenswert: Bei Gunship ist keine Mission wie die andere, der eingebaute Generator bastelt jedesmal eine völlig neue zusammen. Zum krönenden Abschluß wird der Apache noch bewaffnet; FFAR, Hellfire, Sidewinderraketen, Bord-MG, Chaffs und Flars stehen zur Verfügung.

Das Fliegen selbst ist so realistisch, wie man es sich nur wünschen kann – beispielsweise erlebt man beim Abfeuern von Raketen einen leichten Rückstoß. Auch Beschädigungen wirken sich immer anders aus, je nachdem, an welcher Stelle es den Apache erwischt hat. Sobald man wieder sicher auf einem Heimatflughafen gelandet ist, wird die Mis-

sion ausgewertet – erfolgreichen Kampfpiloten winken Orden und Beförderungen. Die Grafik ist je nach System annehmbar bis gut, der Sound „erträglich“. Die Steuerung mit Joystick oder (auf Amiga und ST) Maus klappt tadellos, trotz der dicht belegten Tastatur. Zieht man jetzt noch das hervorragende deutsche Handbuch mit den (systemspezifischen) Tastaturschablonen ins Kalkül, so bleibt eine absolute Spitzensimulation! (mm)

Gunship

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	64	62	75	60
Sound:	45	31	58	25
Realismus:	91	91	91	91
Red. Urteil:	86	86	86	86

Einarbeitungszeit:

ca. 1 Stunde

Preis: ca. 89,- DM für Amiga/ST, ca. 69,- DM für C 64 Disk und ca. 119,- DM für PC.

Hersteller: Micro Prose

Bezug: Leisuresoft

Amiga: Sieht von allen am besten aus, auch wenn die Grafik den Amiga in keiner Weise ausreicht (ruckelige Vektorgrafik), der Sound ist annehmbar.

ST: Die Grafik ist etwas schneller als bei der Amiga-version, die Soundeffekte sind dafür ein Graus!

C64: Die Urversion, sie nutzt den Computer (natürlich) am besten aus – für 8 Bit-Verhältnisse gehen Grafik und Sound auch voll in Ordnung.

PC: Unterstützt werden EGA und VGA, der Sound ist fürchterlich.

Tips & Tricks

Bei den Landungen auf „Easy“ stellen, so überlebt man manchen Absturz.

Nie einfach die vorgegebene Bewaffnung nehmen, sondern je nach Mission genau abwägen, was man braucht.

Immer so niedrig wie möglich fliegen; Ausnahme: Popup-Angriffe.

LHX ATTACK CHOPPER

Was der „Retaliator“ für Kampfflugzeuge, ist der LHX für Armeehubschrauber: die Simulation eines waffenstarken High Tech-Geräts, nach dem man im realen Luftraum noch vergeblich Ausschau hält.

Amerikanische Militärexperten versprechen sich von dem neuen SuperHelikopter wahre Wunder: Der LHX kommt ohne Heckrotor aus, hat eine „Außenhaut“ aus Radar-absorbierendem Metall und ist mit mehr Computertechnik vollgestopft, als Otto Normaluser in seinem ganzen Leben zu Gesicht bekommt. Für konservative Piloten hält das Programm aber auch drei Fluggeräte herkömmlicher Bauart bereit: Das wäre zum einen der (oder die?) V22 Osprey, eine Mischung aus Hubschrauber und Flugzeug; in der Funktion einem Harrier nicht unähnlich. Der zweite im Bunde ist der H-64A Apache, für Simulationskenner ein alter Bekannter („Gunship“). Und schließlich der UH60A Black Hawk, ein etwas betagterer Transporthubschrauber, der es mit der „hausinternen“ Konkurrenz in keiner Beziehung aufnehmen kann.

Mindestens so umfangreich wie die Auswahl der Geräte ist denn auch das Angebot an Missionen, die man damit fliegen kann: Zur Wahl stehen Rettungsaktionen für abgestürzte Piloten, das Zerstören von Bodenzielen, Versorgungsflüge und vieles mehr. Die Aufgaben gestalten sich recht abwechslungsreich, zumal ganz verschiedene Krisengebiete angefliegen werden können. Und der Angriff auf einen libyschen Panzerkonvoi mit dem Apache ist nunmal etwas ganz anderes, als die gleiche Aktion mit dem LHX – aber diesmal in Südost-Asien.

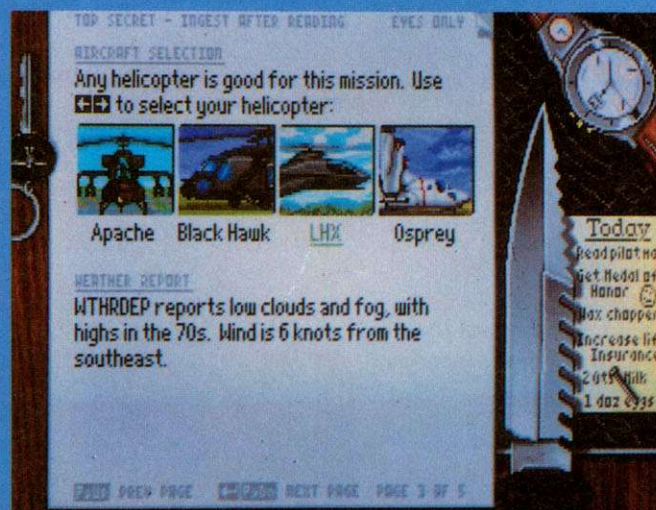
Alle vier Hubschrauber fliegen sich sehr realistisch, die Steuerung ist eine gelungene Mischung aus Maus-, bzw. Joystick-Action und Tastaturkommandos. Der Begriff „Action“ ist hier durchaus wörtlich gemeint, denn die Simulation läuft selbst auf langsamen XTs bemerkenswert schnell ab. Die schöne

Grafik bietet neben dem Blick aus der Kanzel auch noch zahlreiche Außenansichten, beispielsweise Missile- und Targetview (auch zoomen ist möglich). In Sachen Sound gibt es ebenfalls

nichts zu mäkeln, Musik und Effekte sind überzeugend, wer eine gute Soundkarte besitzt, wird natürlich noch besser bedient.

Abgerundet wird das abwechslungs- und actionrei-

che Programm durch Feinheiten wie fünf verschiedene Schwierigkeitsgrade, einen Richtungsweiser und einer Zeitkompressionsfunktion. LHX Attack Chopper ist eine der gelungensten Simulationen seiner Art – sobald das Spiel auch für Amiga und ST erhältlich ist, wird „Gunship“ (der bisherige Spitzenreiter auf diesen Systemen) endlich ernstzunehmende Konkurrenz bekommen! (mm)



LHX Attack Chopper

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	83
Sound:	-	-	-	78
Realismus:	-	-	-	85
Red. Urteil:	-	-	-	88

Einarbeitungszeit:

ca. 1 – 2 Stunden

Preis: ca. 119,- DM

Hersteller: Electronic Arts

Bezug: Rushware

Amiga: Bisher ist die Amiga-version noch nicht in Sicht, aber wir geben die Hoffnung nicht auf...

ST: Siehe Amiga.

C 64: Nicht geplant.

PC: Wird mit einem umfangreichen englischen Handbuch und je einer Version auf 3 1/2 und 5 1/4 Zoll Disketten ausgeliefert. Unterstützt werden alle gängigen Farbgrafik- und Soundkarten, sowie Maus und Joystick. Bei nur 512K Speicher läuft eine etwas abgespeckte Version.

Tips & Tricks

Sollten einmal die Waffen ausgehen, gibt's eine Cheatfunktion, um den Heli wieder zu bestücken: CTRL-R drücken!

Landungen sind immer eine knifflige Sache, am besten „Easy Landings“ einstellen.

Generell gilt: Die im Handbuch beschriebenen Taktiken gut durchlesen und im Einsatz immer möglichst niedrig fliegen und den Radar nicht aus den Augen lassen.

Eine echte Premiere, und das gleich in zweifacher Hinsicht: Hier haben wir die erste Simulation einer A-10 Thunderbolt II und gleichzeitig das erste Spiel, das nahezu durchgehend von allen 256 VGA-Farben Gebrauch macht!

A-10 Tank Killer

Den Beinamen „Tank Killer“ verdankt die A-10 vor allem der durchschlagenden Wirkung ihres 30 mm Bordgeschützes, darüberhinaus läßt sich die Maschine mit Raketen behängen, bis sie

aussieht wie ein Weihnachtsbaum (daher wohl auch der andere Spitzname: „Warthog“, zu deutsch Warzenschwein...). Schön ist sie also nicht, besonders schnell übrigens auch nicht

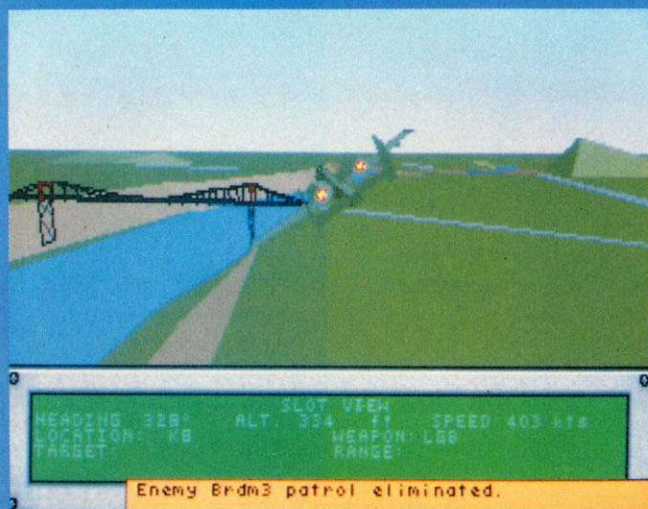
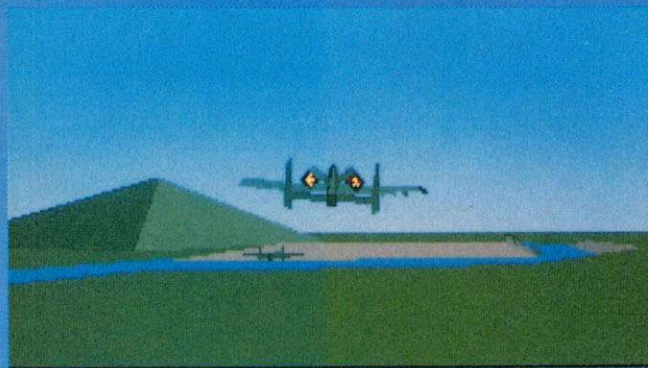
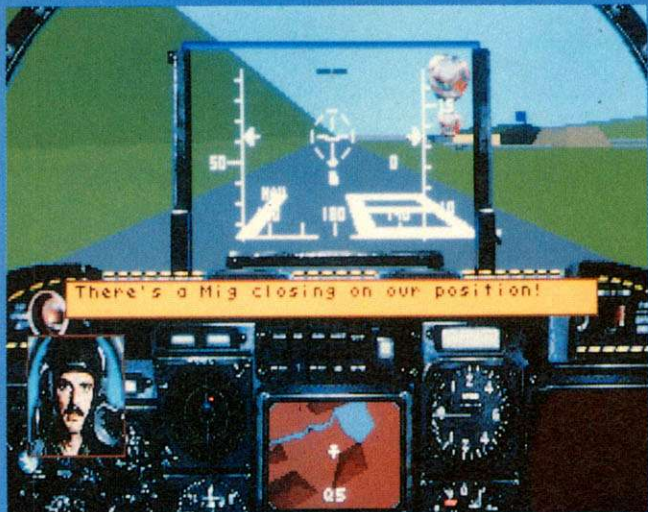
– ihre Domäne ist eher der Tiefflug, wo sie ähnlich eingesetzt wird wie ein Kampfhubschrauber.

Nach einem imposanten Vorspann hat man die Wahl zwischen einzelnen Missionen oder einer kompletten Schlacht. Die Aufgabenstellungen (Training, Verteidigungsmissionen, Zerstören von feindlichen Stützpunkten, Bodeneinheiten oder Brücken) entsprechen weitgehend dem Üblichen. Neu ist hingegen, daß man einige Missionen gemeinsam mit anderen Flugzeugen bzw. Panzern erledigt, wodurch der Spieler so richtig ins Geschehen einbezogen wird. Waffen gibt's natürlich auch, und das nicht zu knapp: außer der Super-Bordkanone noch Sidewinder-Raketen für Luftduelle und tausenderlei Feuerwerkskörper für den Luft-Boden Kampf.

Die Präsentation des Games läßt einem schier das Wasser im Munde zusammenlaufen: Alle Zwischenbilder sind digitalisiert und im 256 Farben VGA-Modus erstellt. Auch unterwegs geht es meist „vollfarbig“ zu, die Gegner sind vielfältig, und die Landschaften sehr detailreich. Zudem lassen sich Detailgenauigkeit und Screenausschnitt der Geschwindigkeit des verwendeten PCs anpassen. Zehn verschiedene Perspektiven sind möglich, darunter eine, bei der man sich selbst aus der Sicht des Feindes sehen kann (noch 'ne Premiere!). Während des Flugs kann man eine große Karte abrufen, auf der sogar die Reichweiten der verschiedenen Abwehrwaffen eingezeichnet sind. Der Schwierigkeitsgrad ist in weiten Grenzen variierbar, bis hin zu einer unzerstörbaren A-10 (mit der man dann allerdings nicht in die „Hall of

Fame“ kommt). Wer besseren Sound haben will als das (hier sogar erträgliche) PC-Gepiepse, braucht MT 32 oder Adlib.

Kommen wir zu den wenigen Schwachpunkten: Der Vogel fliegt sich recht leicht – zu leicht, wenn man es mit dem Realismus ernst nimmt. Desweiteren sind die Missionen zwar sehr abwechslungsreich, aber ein paar mehr hätten es ruhig sein dürfen. Letzte kritische Bemerkung: Wer in den vollen Genuß der ganzen Grafikpower kommen will, ohne dabei vor dem Monitor einzuschlafen, braucht mindestens 8 MHz unter der (Abdeck-)Haube. (mm)



A-10 Tank Killer

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	88
Sound:	-	-	-	61
Realismus:	-	-	-	65
Red. Urteil:	-	-	-	84

Einarbeitungszeit:

ca. 15 Minuten

Preis: ca. 119,- DM

Hersteller: Dynamix

Bezug: Joysoft

Amiga: Umsetzung ist geplant, aber wann sie erscheint...

ST: Auch für den ST ist bislang noch keine Umsetzung erhältlich.

C64: Nichts geplant.

PC: Ausgezeichnete englische Anleitung plus großer Poster. Im VGA-Modus eine absolute Pracht, bei CGA und EGA geht's aber stark abwärts. Unterstützt Maus und Joystick, eine Festplatte ist dringend zu empfehlen (4 Disks).

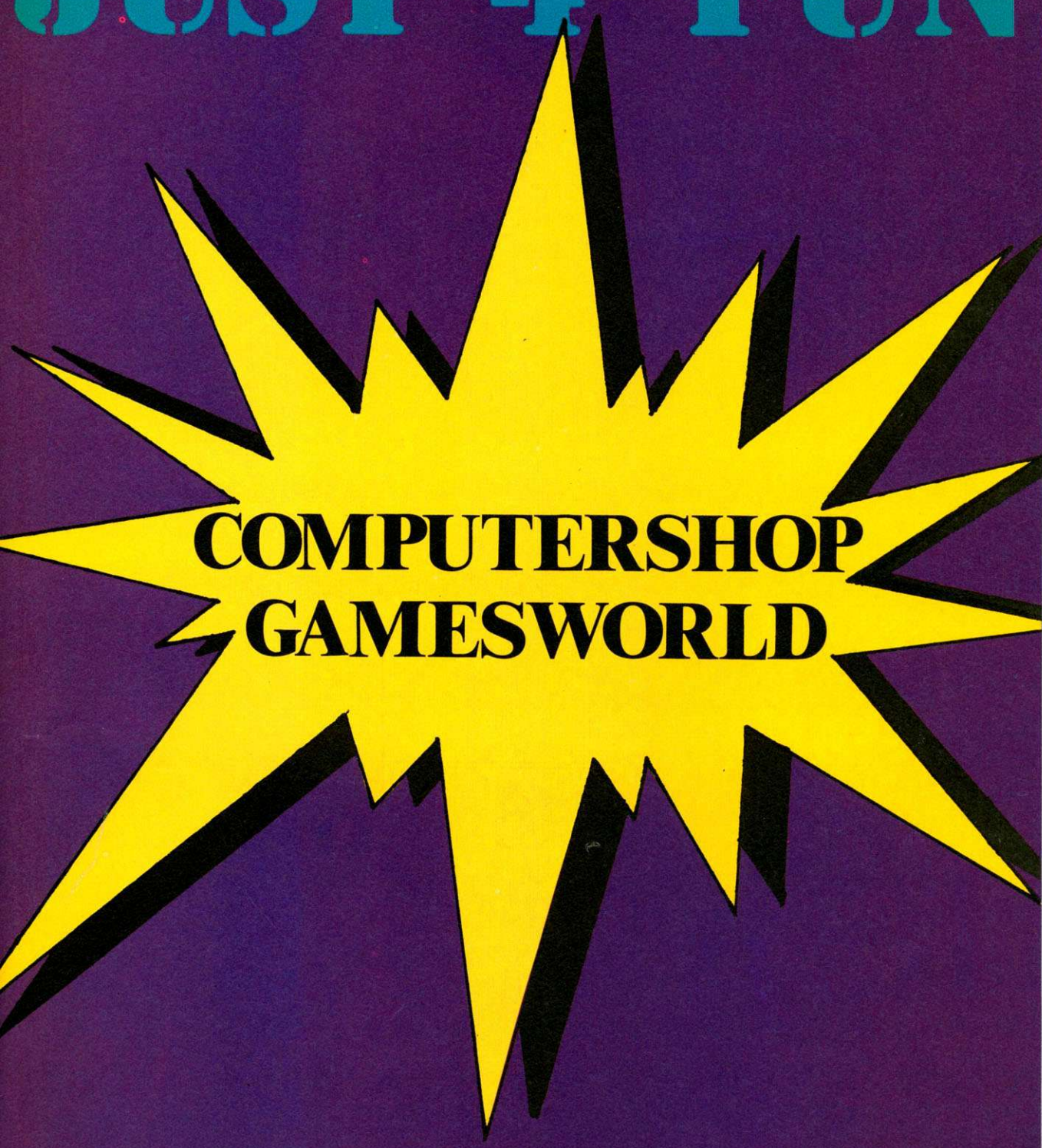
Tips & Tricks

Immer so niedrig wie möglich fliegen und die Beschaffenheit des Geländes ausnutzen.

Beim Zielflug langsamer werden (etwa 5 – 6), aber natürlich nicht zu langsam.

Mit den Waffen gut haushalten, es gibt zwar viele verschiedene, aber von jeder Sorte sind nur wenige an Bord (ruhig die voreingestellte Bewaffnung übernehmen).

JUST 4 FUN



COMPUTERSHOP GAMESWORLD

NEUE HOTLINE: 0 89/78 60 44

VERSANDZENTRALE: DRYGALSKIALLEE 31, 8000 MÜNCHEN 71
LADEN MÜNCHEN: LANDSBERGERSTR. 135, TEL.: 0 89/5 02 24 46
LADEN NÜRNBERG: JAKOBSPLATZ 2, TEL.: 09 11/20 30 28

C64 * AMIGA * ATARI ST * IBM * SEGA 16BIT * PC-ENGINE * SNK NEO GEO * ATARI LYNX * GAMEBOY *



Als es 1988 veröffentlicht wurde, konnte wohl niemand ahnen, welches Aufsehen dieses Programm noch Jahre später erregen würde – am wenigsten vermutlich der bis dahin relativ unbekannte Hersteller Spectrum HoloByte. Mittlerweile wird eine leicht veränderte Version dieser Simulation bereits für die Schulung amerikanischer Luftwaffenpiloten verwendet; womit schon einiges über die Wirklichkeitstreue gesagt wäre, die den Spieler hier erwartet...

Geflogen wird mit einer F-16, die sich bei allen nur denkbaren Einsätzen vom Luftkampf bis zur Bombardierung von Bodenzielen bewähren muß. Jede einzelne der zwölf Missionen erfordert gründliche Planung und Vorbereitung, will man sie heil überstehen: Welche Bewaffnung ist in diesem Fall die beste, nimmt man noch einen Extratank Sprit mit oder spart man lieber Gewicht, um möglichst wenig zu sein? Die Anforderungen steigen schön langsam von Auftrag zu Auftrag; zusammen mit den verschiedenen Schwierigkeitsstufen und den vielfältigen Optionen ergibt sich ein sehr variables Angebot, bei dem vom Anfänger bis zum Profi praktisch für jeden das Richtige dabei ist. Während man in der leichtesten Übungsvariante noch total ungefährdet durch die Gegend gondeln kann, verzeiht das Programm auf der schwierigsten Stufe keinen Fehler mehr – Realismus pur, gewissermaßen! Es kommen so gut wie alle Probleme vor, mit denen auch ein echter F-16 Pilot zu kämpfen hat: Black Outs und Red Outs, verändertes

Flugverhalten bei stärkerer Zuladung und dergleichen Dinge mehr. Die Luftkämpfe mit bis zu drei MiGs auf einmal haben ein so nervenzerfetzendes Tempo, daß einem dabei schier der Atem wegbleiben kann. Aber auch auf dem Boden ist mehr los, als man auf den ersten Blick vermuten würde: Nicht nur, daß von dort aus feindliche Truppen mit ihren Abwehrraketen das Pilotenleben schwermachen – bei genauerem Hinsehen entdeckt man auch viele kleine Details, wie Lkw-Konvoys auf den Landstraßen, die geradezu darauf warten, unter Beschuß genommen zu werden.

Die Vektorgrafik ist farbenprächtig und schnell, der Sound gehört zum Besten, was bei Flugsimulatoren bisher geboten wurde. Vom Afterburner über den Funkverkehr bis hin zum Quietschen der Reifen bei der Landung kommt alles höchst lebensecht rüber. Dazu gesellt sich eine ganze Reihe von Ausstattungsdetails, die das Fliegen noch schöner machen: beispielsweise eine Black Box, die den Flug aufzeichnet, eine (Null-)Modem-Option und, nicht zu vergessen, die hervorragend gelungenen Außenansichten.

Die Mission Disk 1 fügt dem Ganzen jetzt noch mal zwölf weitere Missionen hinzu. Dabei bekommt man es mit den moderneren MiG-29 zu tun, die eine etwas andere Taktik verlangen als die alten Vögel aus dem Hauptprogramm. Abgesehen von noch mehr Details, wie einer Eisenbahn und großen Fabrikanlagen, unterscheiden sich die neuen Einsätze auch durch eine realistischere und damit zugleich anspruchsvollere

& MISSION DISKS



Eine MiG mal ganz nah



Das war mal eine MiG...

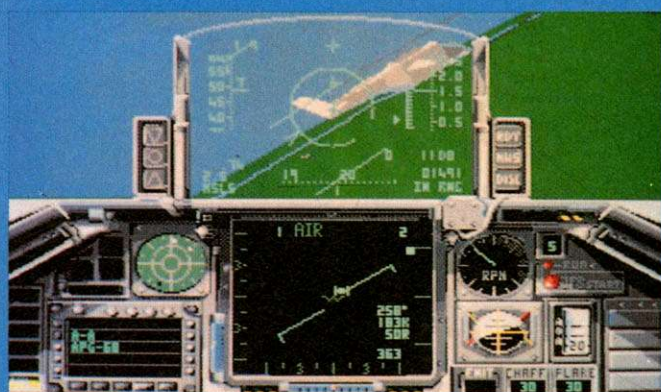


Mission Disk 1: Ein Ausflug ins Grüne...



Mission Disk 1: Bodenstation in Sicht!

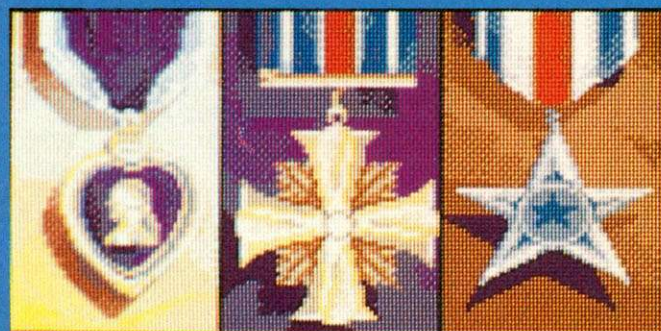
Dieses Spiel hat schon mehr Auszeichnungen erhalten als jeder General, und das nicht ohne Grund: Kein anderer (Kampf-) Flugsimulator bietet soviel an Spannung, Realismus und spielerischer Herausforderung wie dieser Klassiker!



Mission Disk 2: Feindlicher Heli im Anflug



Mission Disk 2: Durch sieben Brücken mußt du fliegen...



Orden für den Helden



vollere Gestaltung. Es genügt nicht mehr, einfach draufloszufliegen und ein paar feindliche Stellungen zu zerstören, weil die gegnerischen Panzer währenddessen vielleicht schon das eigene Hauptquartier eingenommen haben. Außerdem wurden alle nachträglichen Verbesserungen des Hauptprogramms, wie das vereinfachte Landen, gleich mit übernommen.

Noch kniffliger wird's bei der Mission Disk 2: Hier sind die Gegner sogar intelligent (AI) und greifen gelegentlich mit bis zu fünf MiG's auf einmal an. Vor allem technisch hat sich einiges getan, man fliegt jetzt den neuesten F-16 Typ mit speziellen Anti-SAM-Missiles, verbesserten Sidewinders, anderem Radar, von Haus aus eingebauten ECM und Raketen, die auch Ziele außerhalb der Sichtweite treffen. Auf der Gegenseite sind neben MiG-27 und den guten alten MiG-21 jetzt auch Hind-Helikopter vertreten. Dazu wurden natürlich wieder diverse Kleinigkeiten überarbeitet, so ist es z.B. nun möglich, während der Mission nachzutun-

Amiga: Schönste Version mit eigenständiger Grafik. Bei 1MB besserer Sound und mehr (Grafik-) Details.

ST: Abgesehen vom schwachen Sound praktisch wie die Amigaversion.

C64: Nicht erhältlich.

PC: Es gibt zwei unterschiedliche Versionen, wobei eine vorzugsweise für XT's mit Hercules/CGA, die andere eher für (schnelle) AT's mit EGA/VGA gedacht ist. Zur Jahreswende 90/91 kommt (voraussichtlich) eine dritte Variante „Falcon 3.0“ mit „richtiger“ VGA-Grafik heraus; die Mission Disks waren bei Redaktionsschluß für dieses System ebenfalls noch nicht erhältlich. Soundkarten werden nicht unterstützt.

ken, die SAM's und MiG's unterscheiden sich auf dem Radar usw.

Falcon kann man wirklich jedem uneingeschränkt empfehlen – ausgenommen vielleicht Leute, die am liebsten einsteigen und sofort fliegen wollen. Ohne gründliche Lektüre der dicken (deutschen) Anleitung kommt man hier nicht weit, aber das ist für einen Simulations-Fan ja nichts Neues. (mm)

Falcon & Missiondisks

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	92	92	-	88
Sound:	87	64	-	32
Realismus:	94	94	-	94
Red. Urteil:	94	94	-	91

Einarbeitungszeit: ca. ein bis zwei Stunden

Preis: Falcon: ca. 99/89/119,- DM für Amiga/ST/PC. Mission 1: ca. 69,- DM und Mission 2: ca. 64,- DM für Amiga/ST.

Hersteller: Spectrum HoloByte/Mirrorsoft

Bezug: Gamesworld

Tips & Tricks

Ein Trick, der leider nicht bei allen Versionen funktioniert: Sollten (gerade im ungünstigsten Moment) die Waffen ausgehen – mit Shift-Ctrl-X kann man seinen Vorrat beliebig oft aufstocken.

Ein Hinweis für Medaillenfetschisten: Wenn man mit ECM-Pod fliegt, es aber vor der Landung abwirft, wird das so gewertet, als sei man ohne geflogen.

Hat man einen Volltreffer (mit Totalschaden) kassiert, läßt sich die F-16 trotzdem noch sicher landen, wenn man die Geschwindigkeit auf Null fallen läßt und das Flugzeug mit der Help-Taste in der Waagrechten hält (Fahrwerk ausfahren nicht vergessen!). Die Help-Taste ist nebenbei bemerkt auch ein sehr nützliches Hilfsmittel bei blitzschnellen Attacken (zum sofortigen Ausleveln nach dem Wenden).

Im Gegensatz zum Handbuch hält unser „Top Gun“ Max den Schwierigkeitsgrad „Captain“ für besonders empfehlenswert, da man so zwar einerseits viele Erleichterungen, aber andererseits auch schon eine sehr realistische Simulation bekommt.

Wenn es um die Simulation eines Kampfflugzeugs geht, dann war lange Zeit die F-16 erste Wahl: Kurz nach dem Erscheinen von Spectrum HoloBytes „Falcon“ hat sich auch Digital Integration dieses Vogels angenommen...

Aus unerfindlichen Gründen ist dieses Spiel nie so recht aus dem Schatten von „F-16 Falcon“ herausgekommen, obwohl beide Programme qualitativ durchaus vergleichbar sind. Was die

Konkurrenz an Grafik- und Soundqualitäten voraus hat, macht der Combat Pilot in punkto Realismus wieder gut – aber fangen wir mal von vorne an:

Im Hauptmenü finden sich

die üblichen Wahlmöglichkeiten, also Übungsflüge, Einzelmissionen und als Krönung ein kompletter Kleinkrieg. Der letzte Punkt läßt sich allerdings erst anwählen, wenn zuvor alle Missionen erfolgreich absolviert wurden (Luftkämpfe, Angriff auf Bodenziele und Aufklärungsflüge). Auf einer taktischen Karte kann man die Flugroute festlegen und sich über Einzelheiten der jeweiligen Mission informieren: Ob sie z.B. bei Tag oder bei Nacht stattfindet, wie das Wetter ist usw.. Wer mit den Voreinstellungen unzufrieden ist, darf sie auch ändern – ob sich das Programm dann daran hält, ist freilich etwas anderes... Sobald man wieder daheim ist, wird der Einsatz nochmal durchgesprochen und ein Schadensbericht vorgelegt. Wie üblich werden auch hier spezifische Daten über den Piloten (Flugstunden, Abschußrate, etc.) unter seinem Namen abgespeichert.

Der hohe Grad an Realismus zeigt sich bei Combat Pilot an vielen kleinen Feinheiten, wie verschiedenen Witterungsverhältnissen, dem erheblichen Unterschied zwischen Tag- und Nachtflügen und der wahrhaft riesigen Karte. Bei der Bewaffnung kann man entweder die vorgeschlagene übernehmen oder sich selbst bis zu drei Varianten zusammenstellen. Im Cockpit der F-16 stehen drei Multifunktions-Displays zur Wahl, auf denen beliebige Anzeigen (Radar, Flugdaten, Karte etc.) eingeblendet werden können, ähnlich wie bei „F-29 Retaliator“. Auch das Angebot von Gegnern, mit verschiedenen MIG-Typen und sogar Helikoptern, läßt kaum Wünsche offen. Übrigens kann die schwierige Aufgabe der Landung auch vom Autopiloten erledigt werden.

F-16 Combat Pilot kommt also der Wirklichkeit sehr nahe, nur bei der Präsen-

tion schneidet es nicht ganz so gut ab: Die Grafik kann mit der von „Falcon“ nicht wirklich konkurrieren, Außenansichten fehlen ganz, und der Sound klingt zwar originalgetreu, aber ziemlich monoton. Wer mit diesen Einschränkungen leben kann, darf aber unbesorgt zugreifen – er bekommt eine der besten Kampfflugzeug-Simulationen, die es überhaupt gibt! (mm)

F16 Combat Pilot

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	78	76	74	77
Sound:	61	51	71	43
Realismus:	90	90	85	90
Red. Urteil:	86	84	82	84

Einarbeitungszeit:

ca. 1 – 2 Stunden

Preis: ca. 89,- DM bzw. ca. 69,- DM für C 64 Disk.

Hersteller: Digital Integration

Bezug: Rushware

Amiga: Kurze Ladezeiten, Zweitlaufwerk wird nicht unterstützt (sehr lästig). Vor jedem Flug Handbuchabfrage.

ST: Grafisch und besonders soundmäßig etwas schlechter (der Afterburner klingt wie ein altersschwacher Föhn...).

C 64: Etwas vereinfachte Version mit eingeschränkten Funktionen (z.B. keine Nullmodemoption) und nicht ausgefüllter Vektorgrafik.

PC: Unterstützt Maus und Joystick. Achtung: Zwei verschiedene Versionen für CGA/Hercules oder EGA.

Tips & Tricks

Wer gerne betrügt: Nach dem Dahinscheiden eines Piloten einfach Schreibschutz auf die Save-Disk.

Mit der vorgeschlagenen Bewaffnung fährt man meist am besten. Auf der taktischen Karte sollte man sich vor allem die feindlichen Standorte anschauen und merken – spart Pilotenleben.

Während des Fluges regelmäßig auch einen Blick nach hinten und zur Seite werfen, man kann ja nie wissen!

F16 COMBAT PILOT



Die F-16 im Einsatz



Die Bewaffnung



Das Cockpit bei Nacht

Simulationen sind nicht alles...

...schließlich gibt es ja noch viel mehr Computerspiele! Die besten und interessantesten davon werden jeden Monat im AMIGA JOKER getestet (natürlich berichten wir auch über die schlechten und uninteressanten – zur Abschreckung...). Die aktuelle Ausgabe erscheint immer am letzten Freitag des Vormonats und ist für 6,50 DM erhältlich. Wo? An jedem vernünftigen Kiosk – oder als Abo zum Vorzugspreis!



FLIGHTSIMULATOR II

Während PC-Besitzer schon mit der Version 4.0 herumfliegen dürfen, muß sich die übrige Heimcomputerwelt mit der etwas älteren Ausführung begnügen. Aber ein echter Klassiker kommt nie aus der Mode...

Simuliert werden zwei bekannte Flugzeuge: die Cessna 182, eine einmotorige Propellermaschine, und der Gates Learjet 25 G mit seinen zwei Düsentriebwerken. Im Fall der Cessna werden alle Eigenschaften der Maschine so originalgetreu wiedergegeben, daß man damit praktisch das Fliegen lernen kann. Beim Learjet hat man den Aufwand nicht ganz so weit getrieben, dafür hat er in punkto Höchstgeschwindigkeit, erreichbare Flughöhe und Kunstflugtauglichkeit einiges mehr zu bieten. Die Hälfte des Bildschirms wird von den Instrumenten belegt, die alle auch tatsächlich funktionieren: Geschwindigkeitsmesser, Künstlicher Horizont, Variometer (zeigt die Steig- und Sinkgeschwindigkeit an), Kompaß, Höhen- und Drehzahlmesser, Funk – alles ist vorhanden und bis ins Detail wirklichkeitsgetreu. Selbstverständlich wird in Echtzeit geflogen, man verbraucht ständig Sprit und muß sich sogar um Dinge wie die Vergaservorwärmung kümmern. Das Flugverhalten ändert sich abhängig von der Höhe, bei zu starkem Steigen macht man Bekanntschaft mit dem Strömungsabriß – es wurde einfach nichts vergessen!

Wie nicht anders zu erwarten, enthält das Game nahezu unendlich viele Optionen: Etwa für verschiedene Ansichten aus dem Cockpit heraus (in allen Richtungen), vom Tower oder einem Beobachtungsflugzeug aus. Dazu können zwei Fenster (plus ein Kartenfenster) eröffnet werden, so daß man über zwei Ansichten gleichzeitig verfügt. Außerdem lassen sich Jahreszeit (z.B. vereiste Pisten im Winter), Tageszeit oder Wind- und

Wetterverhältnisse praktisch beliebig einstellen. Zoomfunktion, Schnellflugmodus, Störanfälligkeit der Maschine – es wurden mehr Möglichkeiten eingebaut, als man hier aufzählen kann.

Mal ganz abgesehen von seinem kaum noch zu überbietenden Realismus braucht sich der Flight II auch sonst nicht zu verstecken: Die

Handhabung mit Maus oder (der bis zum Überquellen belegten) Tastatur ist fantastisch. Der Sound bietet ausschließlich Geräusche, die sind dafür erste Sahne. Optisch ist das Programm zwar nicht mehr auf dem allerneuesten Stand, dennoch ist die Grafik ausreichend schnell und vor allem sehr detailreich. Durch die extra erhältlichen Szenariodisks

wird das Fluggebiet absolut riesig, da kommt so schnell keine Langeweile auf. Wer mit dem Flight II erstmal Bekanntschaft gemacht hat, weiß, warum er als DER Klassiker schlechthin gilt! (mm)



Der Learjet in seiner ganzen Schönheit



Blick auf die Münchner Frauentürme (Szenariodisk)



Geteilter Screen – doppelte Sicht!

Flight Simulator II

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	75	73	66	–
Sound:	66	62	51	–
Realismus:	94	94	85	–
Red. Urteil:	90	88	67	–

Einarbeitungszeit: ca. eine Stunde

Preis: ca. 129,- DM

Hersteller: Sublogic

Bezug: Leisuresoft

Amiga: Die Grafik ist nicht übermäßig schnell, ruckelt dafür aber kaum. Etwas umständliche Benutzerführung, hervorragende deutsche Anleitung. (Null-)Modem-Option.

ST: Die ST-Version ging mal wieder knapp als Zweiter durchs Ziel.

C 64: Abgespeckte Version mit weniger Funktionen, fürchterlich langsamer Grafik und anderen Flugzeugen (Piper 181 und Cherokee Archer).

PC: Längst nicht mehr erhältlich, aber für Ersatz ist bestens gesorgt – siehe gegenüberliegende Seite!

Tips & Tricks

Am Anfang muß man vor allem aufpassen, daß man sein Flugzeug nicht übersteuert. Desweiteren sollte man immer seinen Spritvorrat im Auge behalten, schließlich muß man ja auch noch zum Flugplatz zurück! Im übrigen enthält die umfangreiche Anleitung eine Vielzahl von beherzigenswerten Tips und weiterführenden Hinweisen.

FLIGHTSIMULATOR IV

Alle paar Jahre erscheint eine neue Version dieses Klassikers, und stets kann Sublogic die scheinbare Perfektion des Vorgängers nochmals übertreffen. Auch diesmal? Auch diesmal!

Trotz des eingebauten Jagdflieger-Szenarios kann man dieses Programm getrost zu den friedlichen Simulationen zählen, denn im Grunde geht es hier nur um eins: Ein Flugzeug richtig bedienen zu können, mit allem was dazugehört – Flughäfen, auf denen die selben Regeln gelten wie in Wirklichkeit, originalgetreue Gelände und die realistischsten Flugbedingungen überhaupt, die derzeit auf einem Computer angeboten werden. Selbstverständlich gibt es hier also auch Wind und Wolken, Tag- und Nachtwechsel etc. Für alle Details bräuchte man schon ein eigenes Sonderheft, beschränken wir uns deshalb auf die wichtigsten Neuerungen der aktuellen Version:

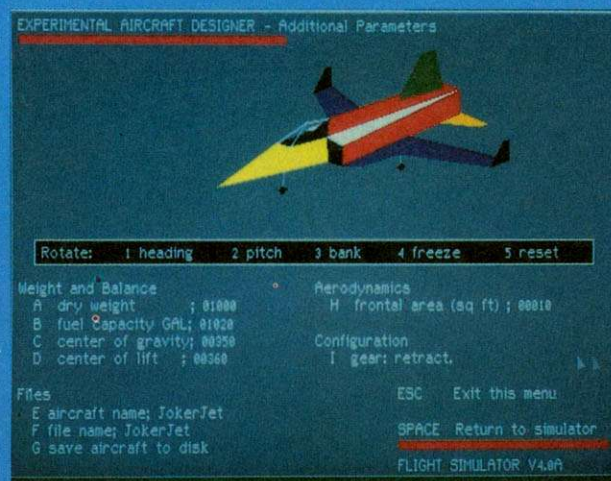
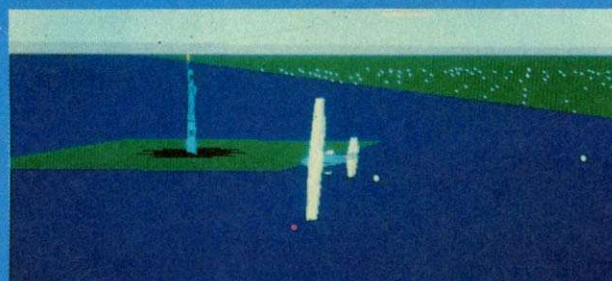
Man hat nun nicht mehr bloß die Auswahl zwischen verschiedenen Flugzeugen, jetzt darf man sich sogar seinen eigenen Flieger entwerfen und ausprobieren. Wem das zuviel Arbeit ist, der kann sich ja an dem neu ins Programm aufgenommenen Segelflugzeug versuchen. Aber auch „draußen“ hat sich einiges verändert: In der Luft herrscht nun richtiger Verkehr, mit Ballons(!) und anderen Flugzeugen; überall sind mehr Details hinzugekommen, wie z.B. eine Landebahnbefeuerung. Dazu kann der Flug jetzt analysiert und mit einem Demo-Recorder aufgenommen werden und und – die Menüs und Untermenüs füllen fast den kompletten Screen! Auch die Steuerung wurde verfeinert, zudem wird neben den üblichen Kontrollen (Tastatur, Maus oder Joystick) jetzt noch ein spezielles Steuergerät namens „Control Yoke“ angesprochen, das man aber gesondert bestellen muß.

Natürlich sind all die früheren Funktionen ebenfalls noch vorhanden, wie z. B. die Möglichkeit, per (Null-) Modem mehrere Computer zum gemeinsamen Flug zu vernetzen.

Falls es noch eines weiteren Beweises für die Realitäts-treue des Programms bedarf, bitte sehr: In den Staa-

ten ist der Flight IV als Ausbildungsprogramm für Piloten zugelassen! Zu bemängeln gibt es eigentlich nur, daß die Grafik zwar besser als bei den vorangegangenen Versionen ist, aber immer noch nicht ganz an die der besten Programme von MicroProse oder Spectrum HoloByte heranreicht. Der

VGA-Modus wird mit 16 Farben nicht richtig ausgenutzt, und die Grafik ist auch etwas langsamer als bei vergleichbaren Spielen. Der Sound besteht gar nur aus grausigem PC-Gepiepse. Aber sonst ist alles perfekt! Zumindest, bis wir den Flight V gesehen haben – er wartet schon im Hangar ... (mm)



Hübsch häßlich: Unser „selbstgestrickter“ Jet!

Flight Simulator IV

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	86
Sound:	-	-	-	29
Realismus:	-	-	-	96
Red. Urteil:	-	-	-	94

Einarbeitungszeit: ca. ein bis zwei Stunden

Preis: ca. 159,- DM (deutsche Anleitung bzw. eingedeutsche Version schlagen mit je 20,- DM mehr zu Buche)

Hersteller: Sublogic

Bezug: Rushware

Amiga: Hier wird es wohl auch weiterhin nur die Version 2.0 geben.

ST: Siehe Amiga

C 64: Siehe ST oder Amiga...

PC: Die Anleitung hat über 200 Seiten, unterstützt wird alles und jedes – VGA, CGA, EGA, Hercules, Maus, Joystick...

Tips & Tricks

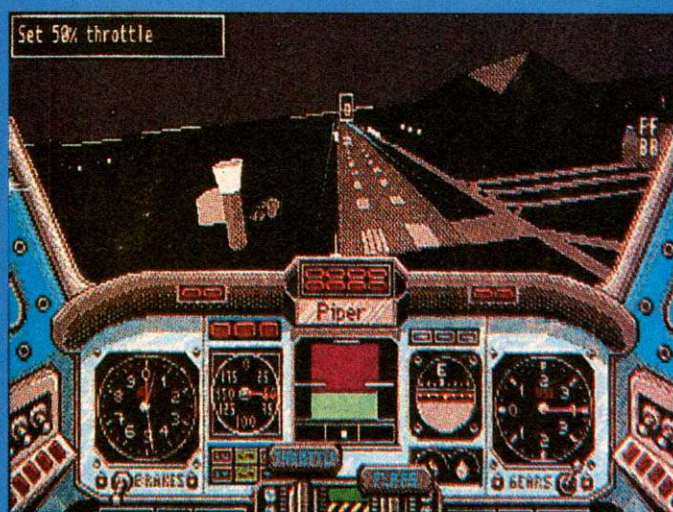
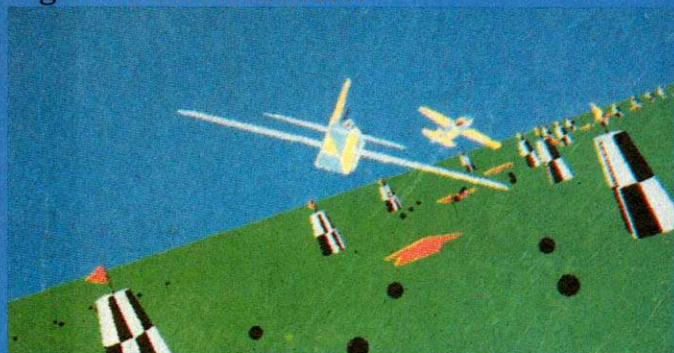
Wer Schwierigkeiten hat, beim Multi Player Flight die anderen zu finden, sollte den Track Mode anwählen und sich an Wahrzeichen wie z.B. der Golden Gate Bridge orientieren. Wichtig ist auch, daß alle auf der selben Höhe sind.

Die beste Möglichkeit, mit dem Segelflieger in ein anderes Gebiet zu kommen, ist der Slew Modus. Wer lange segeln will, sollte eine große Höhe einstellen.

Beim World War I Ace-Modus: Erst eine günstige Position suchen und dann den Krieg erklären!

CHUCK YEAGER'S AFT 2.0

Wer möglichst viele Flugzeuge für möglichst wenig Geld haben will, ist hier an der richtigen Adresse: Sage und schreibe 18 verschiedene Maschinen warten in Chucks digitaler Pilotenschule!



Wer um alles in der Welt ist Chuck Yeager? Nun, in den Staaten zählt der gute Mann zur Prominenz – er hat als erster Mensch die Schallmauer durchbrochen (und den Schaden bis heute nicht bezahlt...). Bei diesem Pionier kann man hier die Schulbank drücken: Im Programm ist ein gelungenes Feature eingearbeitet, das sich „6-Tage-Flugschule“ nennt und dem Lernwilligen mittels beigefügter Audio-

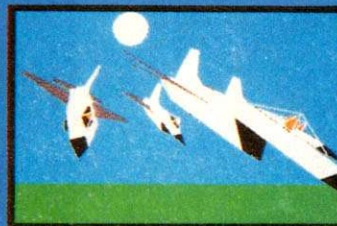
Schikanen!

Neben Standardmanövern wie „Immelmann“ oder „Split S“, steht auch Formationsflug mit berühmten Kunstflugtruppen wie den Blue Angels und den Thunderbirds auf dem Programm. Hier braucht Chuck

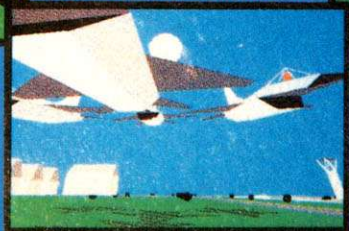


Die hohe Kunst des Kunstflugs

Jetzt nur nicht nervös werden!



kassette das (Computer-) Fliegen beibringt. Der Hauptteil der Simulation beschäftigt sich jedoch mit der Königsdisziplin der Fliegerei: Kunstflug mit allen



Yeager's AFT den Vergleich mit der reinen Kunstflug-Simulation „Blue Angels“ nicht zu scheuen: bis auf etwas weniger Optionen (z. B. der Simulator-Modus fehlt), ist der Unterschied nicht groß. Zu alledem darf man bei Chuck noch Rennen fliegen, durch Parcours düsen, oder einen Canyon, Brücken und vieles mehr für Flugübungen zweckentfremden. Das Fluggebiet ist sehr umfangreich, man braucht schon einen schnellen Jet und mindestens eine Stunde Zeit, um es abzufliegen!

Klar, daß hier der Realismus nicht zu kurz kommt: Starten, Landen, Tag- und Nachtflug, widrige Witterungsverhältnisse – alles da. Die Flüge können sogar aufgezeichnet und nachträglich begutachtet werden. Natürlich warten sämtliche Modelle von der Sopwith Camel über eine Cessna, diverse Düsenjäger wie F-16, F-18 und F-117A Stealth Fighter bis zu einem Space Shuttle mit sehr unterschiedlichen Flugeigenschaften und originalgetreuer Instrumentierung auf. Es macht wirklich Spaß, die Limits der verschiedenen Maschinen auszuloten, zumal durch die vielen Optionen und etlichen Außen- und Innenansichten hinsichtlich der Aufmachung kaum Wünsche offen bleiben.

Auch wenn die Grafik nicht

läßt; am Amiga und ST darf man natürlich mehr erwarten. Für den C 64 ist leider nur die erste Version dieser Simulation erhältlich, trotzdem kann auch die 8-Bit-Fassung sehr gut gefallen. Chuck Yeager's AFT ist ein starkes Argument für die Verfechter friedlicher Flugsimulationen – hier gibt's Action, Spaß und Abwechslung ganz ohne Waffen! (mm)

Chuck Yeager's AFT

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	80	85
Sound:	-	-	69	40
Realismus:	-	-	82	91
Red. Urteil:	-	-	82	86

Einarbeitungszeit: ca. ein bis zwei Stunden

Preis: ca. 99,- DM für PC, ca. 59,- DM für C 64 Disk

Hersteller: Electronic Arts

Bezug: Rushware

Amiga: Sollte mittlerweile schon in den Geschäften abgehoben haben!

ST: Wird zeitgleich mit der Amiga-Version veröffentlicht.

C 64: Obschon diese Version etwas älter ist, bietet sie sogar ausgefüllte Vektorgrafik! Auch der Sound geht in Ordnung, das einzige Manko sind die etwas langatmigen Diskettenzugriffe.

PC: Unterstützt alles von Hercules bis VGA, Maus und Joystick natürlich auch.

Tips & Tricks

Bei der Flugzeugauswahl: Wer eine leicht zu handhabende Maschine sucht, sollte sich vor den Modellen mit einem X davor hüten (z.B. XNL-16), sie geraten sehr schnell außer Kontrolle. Auch auf den Sprit achten, manche Flieger haben nur sehr wenig davon. Und da es keinen Schleudersitz gibt...

Die Flugzeuge tunlichst nicht übersteuern; bei Nachtflügen kann man sich sehr gut an den Sternen orientieren.

Sechs Jahre sind ins Land gezogen, seit die „Urversion“ dieses Programms erschien. Damals war es noch ganz auf 8 Bit-Rechner wie den C 64 zugeschnitten, auf dem PC sah die CGA-Grafik sehr bescheiden aus. In der Neuauflage hat sich das gründlich geändert!

MicroProse hat seinen stählernen Adler nicht bloß optisch und akustisch auf den neuesten Stand gebracht, sondern gleich das ganze Spielkonzept kräftig überarbeitet. Aber natürlich muß man nach wie vor mit seiner F-15 ins Feindesland ziehen und dort die verschiedensten Missionen erledigen –

vom Bombardieren von Bodenzielen bis zum Luftkampf mit gegnerischen Flugzeugen. Zur Wahl stehen vier Gebiete: Libyen, Persischer Golf, Mittlerer Osten und Vietnam (das klassische amerikanische „Vergangenheitsbewältigungs-Szenario“). Besitzer der PC-Version von „F-19

Stealth Fighter“ können sich darüberhinaus am Nordkap und in Zentraleuropa austoben (einfach umkopieren). Wo man auch hinfliegt, überall wimmelt es geradezu vor Zielen; neben den beiden Hauptzielen, die man bei jeder Mission zerstören *muß*, gibt es noch feindliche Anlagen, die weniger Punkte bringen, und auch solche, die man *nicht* angreifen darf – welche das sind, sagt einem netterweise der Bordcomputer. Überhaupt geht es hier ausgesprochen fortschrittlich zu, wenn auch das Fluggefühl und die Aufgabenstellungen eher an eine gute alte F-16 erinnern. Man kann alleine mit dem HUD fliegen, der Autopilot übernimmt auf Wunsch das Landen, selbst das Fahrwerk muß man nicht mehr einfahren (wie realistisch...).

Präsentation und Ausstattung sind vom Allerfeinsten: Eine Kamera nimmt das Geschehen auf, im Director-Modus wird bei Raketenabschüssen oder -treffern automatisch die Ansicht gewechselt, und der eigene Flieger kann jederzeit aus allen nur denkbaren Perspektiven betrachtet werden. Das Fluggebiet ist nicht nur riesig, sondern hat auch die originalgetreuesten Landschaften zu bieten, die es derzeit bei einer Simulation gibt. Schöne Grafik, guter Sound (mit Adlib) und natürlich die MicroProse-typischen Orden und Beförderungen – was will man

mehr? Nun, ein bißchen realistischer hätte das Ganze schon ausfallen dürfen: Die F-15 hält z.B. unglaublich viele Treffer aus, und von den vier Schwierigkeitsgraden ist für den Profi nur der schwerste eine echte Herausforderung. Aber das Spiel macht durch seine herausragende optische Präsentation (vor allem natürlich auf schnellen ATs mit VGA) wieder einiges wett; wer also Simulationen am liebsten hübsch verpackt und mit einer Extraportion Action mag, darf hier praktisch blind zuschlagen. (mm)

F15 Strike Eagle II

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	–	90
Sound:	–	–	–	67
Realismus:	–	–	–	71
Red. Urteil:	–	–	–	84

Einarbeitungszeit: ca. 30 Minuten

Preis: ca. 119,- DM

Hersteller: MicroProse

Bezug: Gamesworld

Amiga: Die Umsetzung erscheint Anfang 1991.

ST: Siehe Amiga.

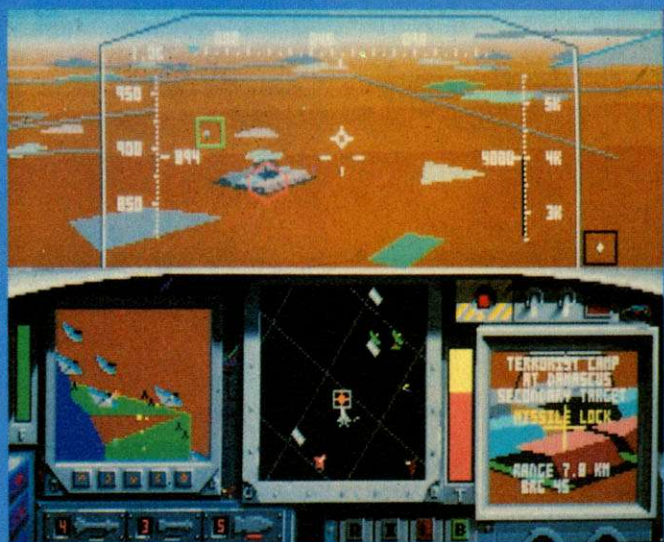
C 64: Hier ist noch die alte Version erhältlich – zwar lange nicht so hübsch anzusehen, aber immer noch gut spielbar.

PC: Unterstützt VGA, CGA, EGA, Hercules, Adlib und Joystick. Schönes (englisches) Handbuch, Keydisk-Kopierschutz.

Tips & Tricks

Amraams sollte man sich für weiter entfernte Flugzeuge aufheben, da die Sidewinders eine geringere Reichweite haben. Von beiden auch ein paar für den Rückflug aufsparen, denn mit der Bordkanone allein kommt man nicht weit.

Der Autopilot eignet sich gut zum Landen und zur Orientierung im Feindesgebiet, er ist allerdings auch recht „langsam“. Wer seinen Vogel mit dem Schleudersitz verlassen will, sollte dies möglichst über eigenem Territorium und auf keinen Fall in zu geringer Höhe tun!



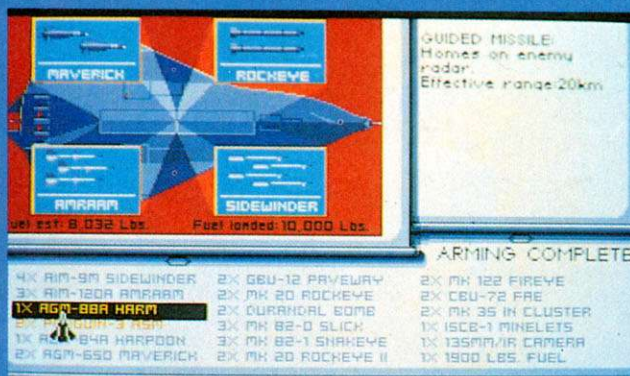
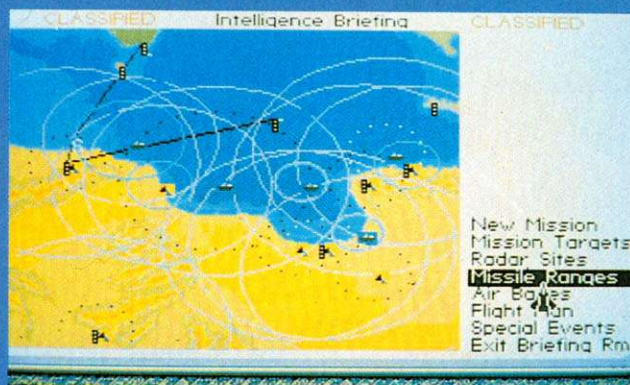
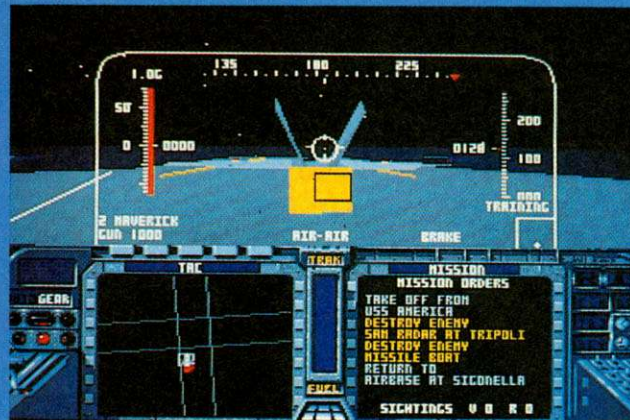
F-19 Stealth Fighter

Als MicroProse den Tarnkappen-Bomber erstmals auf den Screen brachte, wußte noch nicht einmal das Pentagon, wie der Vogel wirklich aussehen würde. Letztlich hat denn auch die Realität der Programmierer-Fantasie ein Schnippchen geschlagen...

Der echte Stealth Fighter nennt sich F-117A und sieht noch dazu ganz anders aus, als die F-19 Marke MicroProse. Aber die amerikanische Company hat flink reagiert und in neuere Programmversionen die „richtige“ Maschine mit eingebaut. Die Unterschiede sind mehr optischer Natur, das Wichtigste ist und bleibt, mit dem (gegenüber einer F-16) etwas trägen Flieger unentdeckt zu bleiben. Beide Stealth Fighter verfügen über geballte High Tech-Power: Mit an Bord sind unter anderem ein ultramodernes Head-Up-Display und eine Kamera, mit der sich jeder Gegner treffsicher ins Visier nehmen läßt.

Dementsprechend ist auch die Simulation selbst alles andere als altmodisch! Es gibt zahlreiche Außenansichten, wie z.B. „Missileview“ oder „Taktikview“, die das Geschehen aus ungewöhnlichen Perspektiven zeigen. Das Fluggebiet ist riesig, und besonders in den 16 Bit-Versionen sind die Landschaften ungeheuer detailreich. Zudem werden Neulinge und „alte Hasen“ gleichermaßen gut bedient, denn der Schwierigkeitsgrad ist ausgesprochen variabel. Natürlich, wer sich vor dem Kampf mit feindlichen Elite-Einheiten drückt und stattdessen lieber in Trainingsflügen (ohne Absturzgefahr und mit Nottaste zum Wiederauffüllen des Waffenvorrats) auf unerfahrene Gegner Jagd macht, darf auch nicht mit allzu vielen Punkten und Orden rechnen.

Ein besonders schöner Zug von F-19 Stealth Fighter ist, daß nach jeder Mission alles nochmals in allen Einzelheiten durchgegangen wird. Zusammen mit der Möglichkeit, seine Aufträge vor dem Start genauestens zu



An Waffen herrscht kein Mangel!

planen, den umfangreichen Statistiken und den sehenswerten Zwischenbildern ergibt sich eine Extraportion Motivation. Auch die Missionen selbst sind vielfältig und abwechslungsreich, vom Zerstören diverser Luft- und Bodenziele bis zu Aufträgen, wo man nur still und heimlich fotografieren

soll, ist alles vertreten. Die Steuerung der Flugzeuge ist durchdacht und auch die Geräuschkulisse kann gefallen. Den winzigen Wermutstropfen, daß die Missionen trotz Zeitrafferfunktion oft recht lange dauern, werden Realismus-Freaks dem Spiel sicher gerne nachsehen! (mm)

F-19 Stealth Fighter

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	91	89	81	90
Sound:	72	61	74	65
Realismus:	91	91	84	91
Red. Urteil:	90	88	84	89

Einarbeitungszeit:

ca. eine Stunde

Preis: ca. 84,- DM für Amiga/ST, ca. 59,- DM für C 64-Disk und ca. 129,- DM für PC

Hersteller: MicroProse

Bezug: Leisuresoft

Amiga: Grafisch und soundmäßig die schönste Version, zwei Disks, wahlweise F-19 oder F-117A.

ST: Etwas schwächere Gesamtpäsentation als am Amiga, drei Disks, ebenfalls beide Tarn-Flieger anwählbar.

C 64: Dies ist die ursprüngliche Version, sie wird unter dem Namen „Project Stealth“ vertrieben. Hier gibt es keine ausgefüllte Vektorgrafik und weniger Funktionen, außerdem nur die F19.

PC: Unterstützt alle gängigen Grafik- und Soundkarten plus Joystick. Die F-117A ist nur auf neueren Versionen vertreten, man muß hier die entsprechenden Files austauschen.

Tips & Tricks

Die voreingestellte Bewaffnung ist immer gut, ansonsten: Aim-9m gegen Flugzeuge (möglichst nahe) und Harpoon für Schiffe. Die Maverick ist die beste Luft-Bodenrakete, außer für Radaranlagen – hier empfiehlt sich die HARM-Rakete. Die praktischste Bombe ist die Cluster. Soll Munition gespart werden, greift man auf die Bordkanone zurück. Den Bombenschacht erst kurz vor dem Ziel öffnen und sofort wieder schließen, sonst kann es sein, daß man ihn nach einem Treffer nicht mehr rechtzeitig zumachen kann!

Generell: Immer möglichst tief fliegen (ca. 100 – 200) und in ruhigen Gebieten den Autopiloten aktivieren. Aber Vorsicht, Hindernissen weicht er nicht aus!

Als dieser Flugsimulator im Jahre 1988 erschien, blickte die ganze Computerwelt auf ihn: Die Amigabesitzer mit leuchtenden Augen, weil es bis dahin nichts Vergleichbares gab – alle anderen mit neidischen Blicken und der Hoffnung auf baldige Konvertierungen.

Interceptor simuliert eine F-18, die über der Bucht von San Francisco patrouilliert (bzw. bei einzelnen Flügen auch eine F-16). Beim PC-Gegenstück „Jet Fighter“ kommt noch eine F-14 hinzu. Auch wenn es im Grunde immer nur um Fliegen & Kämpfen geht, so ist es doch gerade die Originalität der Missionen, durch die sich das Programm wohltuend vom Einheitsbrei anderer Flugsimulatoren abhebt. So kann man das Flugzeug des amerikanischen Präsidenten beschützen, eine Cruise Missile abfangen oder einen vermißten Piloten suchen und retten. Die Zahl der Missionen ist auf dem Amiga leider etwas beschränkt, der Jet Fighter kann hier stolze 32 Stück vorweisen. Und nur auf dem PC gibt es Bodenziele und Tag/Nachtbetrieb. Trotzdem ist auch die Amigaversion keinesfalls zu verachten, vor allem die Free Flight-Option hat es in sich: Wer noch nie mit seiner F-18 unter der Golden Gate Bridge durchgeflogen ist, hat echt was verpaßt!

Zwar ist der Flugraum nicht gerade grenzenlos, aber das Fluggefühl ist eines der besten überhaupt. Und das, obwohl (oder vielleicht gerade weil) die Maschinen recht leicht zu steuern sind. Benutzerfreundlichkeit wurde auch in anderer Hinsicht großgeschrieben: Es gibt Demos, in denen die klassischen Flugmanöver gezeigt werden, und einen Trainer, der sie einem genauestens vormacht. In punkto Realitätsnähe waren die Programmierer dagegen bei manchen Details ziemlich großzügig: Wenn man beispielsweise vergessen hat, das Fahrgestell einzufahren, ertönt lediglich ein Warnsignal, ohne daß weiter etwas passiert.

Die Grafik ist hübsch anzusehen und auf dem Amiga auch sehr schnell. Beim PC hängt die Fluggeschwindigkeit wie immer vom jeweiligen System/Taktfrequenz

INTERCEPTOR Jet Fighter

ab (schnell bis sehr schnell). Soundmäßig liegt der Amiga natürlich ganz weit vorne, alle Effekte und die Musik sind hervorragend. PC-

Besitzer müssen sich wie gewohnt mit ein paar recht bescheidenen FX zufrieden geben.

Insgesamt ist Interceptor/



Und unten durch ...

Jet Fighter ein idealer Flugsimulator für Einsteiger, mit dem man sich auch ohne wochenlange Trockenübungen an waghalsigen Flugmanövern erfreuen kann. „Profis“ hingegen werden selbst die umfangreichere PC-Version schon recht bald durchgespielt haben. (mm)

Interceptor

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	71	–	–	74
Sound:	82	–	–	30
Realismus:	61	–	–	63
Red. Urteil:	72	–	–	75

Einarbeitungszeit: ca. 20 Minuten

Preis: ca. 69,-DM für Amiga, ca. 99,- DM für PC.

Hersteller: Electronic Arts/Velocity

Bezug: Joysoft

Amiga: Mit 1 MB gibt's mehr Sounds und Musik, sowie einen Demonstrationsflug. Die Paßwortabfrage vor jedem Flug ist recht lästig, dafür kein Kopierschutz (Installation auf Festplatte).

ST: Nicht erhältlich

C 64: Nicht erhältlich

PC: EGA und VGA, mindestens 512k Ram, 5.25" und 3.5". Kopierschutz, Erstellen eines Backups ist aber möglich. Richtig schön wird das Spiel erst auf einem AT mit 8 Mhz.

Tips & Tricks

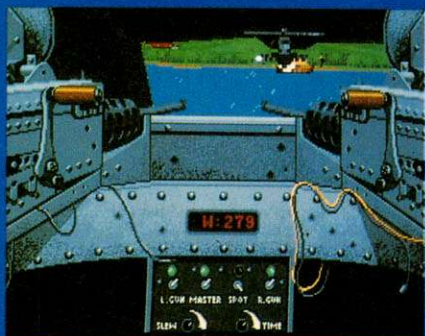
Fortgeschrittene können die Übungsmanöver auch überspringen. Um die Qualifikation zu schaffen, einfach etwas entfernt vom Flugzeugträger einen Looping drehen und darauf gleich mit dem Landeanflug beginnen.

Niemals versuchen, zwei Gegner auf dem Bildschirm gleichzeitig zu erledigen – die Zielaufsuchung feuert sonst beide Missiles auf ein Ziel!

Wer ganz sicher gehen will zu treffen, muß sein Ziel so lange jagen, bis das Piepsen in einen langgezogenen Ton übergeht; erst dann ist man in der richtigen Abschußentfernung.

Apropos Entfernung: die AM-RAAMS sind den Sidewinder-Raketen vorzuziehen, da sie eine bessere Reichweite haben.

Zu Wa



Simulationen – das war lange, sehr lang gleichbedeutend mit Flugzeugsimulationen. Doch eines schönen Tages hatte ein kluger Kopf in der Softwarebranche dann eine geniale Idee: Eigentlich würden sich andere Vehikel ebenfalls ganz prächtig zum Simulieren eignen – Wasserfahrzeuge zum Beispiel, im Volksmund auch Schiffe genannt...

Inzwischen gibt es bereits eine ganze Reihe von Simulationen, die sich unter, auf oder knapp über dem Wasser abspielen. Interessanterweise handelt es sich beim weitaus überwiegenden Teil um U-Boot-Simulationen, so daß sich heute vielleicht schon mehr dieser „schwimmenden Särge“ auf den Computerbildschirmen tummeln, als in ihrem angestammten Element.

Der Urahn des gesamten Genres hieß „Gato“; dieses Spiel erschien für Apple, PC und C 64 (damals war der 64er noch ein junger und spritziger Computer, voller Tatendrang...!). So etwa im Jahre 1985 lief dann „Silent Service“ vom Stapel und erreichte binnen kurzem auf praktisch allen Computersystemen den Status DER klassi-

schen U-Boot-Simulation. Der große Erfolg des Programms wirkte natürlich stilbildend auf seine Nachfolger, auch bei den nächsten Spielen dieses Genres war die Handlung während des zweiten Weltkriegs angesiedelt. Ein prima Beispiel wäre hier „Up Periscope“ von Sub Logic, die ja schon dank ihres „Flight 2“ den Ruf perfekter Simulations-Spezialisten hatten, oder Epyx' „Sub Battle Simulator“, bei dem erstmals sechs verschiedene Boote zur Auswahl standen. Erst mit „Jagd auf Roter Oktober“, der Versoffung des populären Romans um einen russischen U-Boot-Kapitän, der in den Westen überlaufen will, hielten Atom-antrieb und High Tech-Ausstattung unter Wasser Einzug. Von jetzt an war die technische Aufrüstung nicht mehr zu bremsen: Bei den noch relativ neuen Spielen „688 Attack Sub“ und „Red Storm Rising“ ist so gut wie jeder Quadratzentimeter an Bord vollgestopft mit modernster Hochleistungselektronik. Ferngesteuerte Torpedos sind somit schon eine Selbstverständlichkeit, aber auch (fast) alle übrigen Aufgaben können per Computer erledigt werden. Und wie geht's weiter?



sser

Nun, gerade eben ist „Wolfpack“ aufgetaucht, vorläufig allerdings nur auf dem PC. Gleiches gilt (leider) auch für „Silent Service II“, das trotz einer Reihe neuer Features nahtlos an den Vorgänger anknüpft.

Wenn die U-Boot-Fraktion auch eindeutig die Mehrheit bei den Schiffsimulationen stellt, ein bißchen was hat sich über der Wasseroberfläche natürlich auch getan. Als erstes wäre hier „Destroyer“ zu nennen, das, wie der Titel schon andeutet, einen Zerstörer simuliert. Danach blieb es auf dem Screen für lange Zeit ruhig in punkto Kriegsschiffe, erst vor kurzem ist mit „U.S.S. John Young“ wieder ein Vertreter dieser Gattung erschienen. Zwei recht ungewöhnliche Beiträge zum Thema stammen von Lucasfilm Games: „PHM Pegasus“ mit einem Tragflügelboot (!) und „Strike Fleet“, bei dem gleich eine komplette Flotte „simuliert“ wird. Beide sind schon etwas älter, im Gegensatz zu „PT-109“ (Torpedoboot) von Spectrum Holobyte, oder Accolades „Gunboat“ (Kanonenboot) und „Powerboat“ (Schnellboot), die alle in den Jahren 1989/1990 zur Jungfernfahrt antraten.

Wie man unschwer erkennen kann, stürzen sich die Hersteller überwiegend auf U-Boote und kleine, wendige Schiffe – Ausnahmen bestätigen die Regel. Woran liegt es? Ein Grund für die Beliebtheit von U-Boot-Simulationen ist sicher darin zu sehen, daß hier das Gefühl des „Jägers“ besonders stark vermittelt wird. Wie heißt es doch so schön bei „688 Attack Sub“: Es gibt nur zwei Arten von Schiffen – U-Boote und Ziele! Darüberhinaus ist ein Spiel meist um so actionreicher, je kleiner (= schneller & wendiger) das verwendete Gefährt ist. Bezeichnenderweise gibt es ja auch keine Boeing 747-Simulation... Action und Tempo sind aber (neben der Realitätsnähe) nun mal ganz entscheidende Punkte für eine Simulation, sonst wird die Angelegenheit eher zu einem Strategiegame. Ob dies auch in Zukunft eine unumstößliche Regel bleiben wird, steht noch in den Sternen – warten wir's ab und beschäftigen uns erstmal mit den Simulationen, die die Gegenwart auf (und vielfach unter) maritimem Gebiet so zu bieten hat! (mm)



688 ATTACK SUB

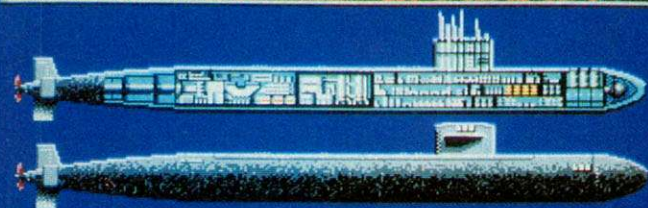
Sozusagen eine U-Boot-Simulation der neuen Generation:

Während die alten Weltkriegsmodelle im Museum ihr „Gnadenbrot“ bekommen, geht man hier ganz zeitgemäß auf Tauchstation – ausgerüstet mit dem letzten Schrei moderner Waffentechnik!



Die Mannschaft meldet sich digitalisiert zu Wort

TARGET: B CARGO SHIP
BEARING: 192° RANGE: 64 VIEW: 359° SPEED: 63 DEPT: 0FT



SELECT SYSTEM NAME STATUS
03:13:04X 02:00:32Y 00:03:18

Eine Rißzeichnung des Boots



Lange schwimmt der nicht mehr...

Der Spieler hat die Wahl zwischen einem amerikanischen U-Boot der Los Angeles-Klasse und dem sowjetischen Gegenstück vom Alfa-Typ. Beide sind natürlich atomgetrieben und mit Waffen geradezu vollgestopft. Die computer-

gesteuerten Torpedos finden ihr Ziel fast von selbst, können selbständig Suchprogramme fahren und haben darüberhinaus einen (manchmal rettenden) Selbstzerstörungsmechanismus. Ja, selbst Raketen sind mit an Bord! Immer weiter, schneller, tiefer: Die Los Angeles-Klasse taucht bis zu 1500 Fuß tief, bei einer Höchstgeschwindigkeit von 37 Knoten. Die Alfas schaffen sogar 1800 Fuß und 42 Knoten. Damit man sich voll auf das Gefechtsgeschehen konzentrieren kann, lassen sich die Boote auf Wunsch per Autopilot steuern. Leider haben die Gegner inzwischen auch aufgerüstet: U-Boote werden heutzutage mit Helikoptern und Raketen, die Torpedos abwerfen können, gejagt. Da wünscht man sich manchmal beinahe jene seligen „Silent Service“-Zeiten zurück, als alles noch so schön altmodisch und unkompliziert war...

Die zentrale Schaltstelle ist die Kommandobrücke; von hier aus erreicht man die anderen Funktionseinheiten: Periskop, Navigationspult, Gefechtsstand, Sonarraum, Karte und eine Funktionsübersicht. Die zehn möglichen Missionen reichen von einfachen Schießübungen auf ausgediente Zerstörer über Geleitschutz und Patrouillenfahrten bis hin zum Angriff von Landzielen. Jede Mission hat ihre eigene Problemstellung und ist immer etwas schwieriger als die vorhergehende; Anfänger können zudem eine einfachere Spielstufe auswählen. Leider fehlt die Möglichkeit einer zufalls-gesteuerten Patrouillenfahrt à la „Silent Service“, eine

Highscoreliste sucht man ebenfalls vergeblich. Dafür haben sich die Programmierer einige Spielereien, wie kyrillische Schriftzüge, Sprachausgabe und eine Modem-Spiel-Option einfallen lassen.

Die Grafik ist schön bunt, bei den Meldungen der Besatzung bekommt man auch digitalisierte Portraits seiner Untergebenen zu sehen. Der Sound geht ebenfalls in Ordnung, allzuviel wird davon aber nicht geboten. Am hervorragenden Handbuch gibt es gar nichts auszusetzen. Man sieht also: 688 Attack Sub ist sauber programmiert und grundsätzlich aufgemacht. Nur das gewisse Etwas, das ein gutes Spiel zum „Klassiker“ werden läßt, das sucht man halt doch vergebens... (mm)

688 Attack Sub

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	70	-	-	70
Sound:	31	-	-	29
Realismus:	81	-	-	83
Red. Urteil:	78	-	-	80

Einarbeitungszeit:

ca. 45 Minuten

Preis: ca. 89,- DM

Hersteller: Electronic Arts

Bezug: Frank Heidak

Amiga: Die Grafik ist etwas schöner als am PC, dafür ist der Screenaufbau langsamer. Eine Modem-Option gibt es hier leider nicht.

ST: Vorläufig nicht geplant.

C 64: Nicht geplant.

PC: Alle Grafikkarten werden unterstützt, dazu Maus, Modem, Adlibkarte und Covox Speechthing (für Sprachausgabe). Selbst mit Herkules bereits gut spielbar.

Tips & Tricks

Auf alle Fälle zunächst die erste Mission mit Hilfe des „Schnellstarts“ in der Anleitung durchspielen. So wird man prima mit allen Funktion vertraut. Bei sämtlichen Aktionen daran denken, daß man allzu leicht den Feind auf sich aufmerksam machen kann. In besonders gefährlichen Situationen also nur schießen, wenn man auch sicher trifft! Muß man sein Heil doch in der Flucht suchen, am besten im Zick-Zack davonsausen und „Decoys“ setzen.

Ein ständig wiederkehrendes Streitthema bei Simulationen ist der oft kriegsrische Hintergrund solcher Spiele. Diese ansonsten vorzügliche U-Boot-Simulation ist ein Paradebeispiel: Hier steht der dritte Weltkrieg auf dem Programm!

Red Storm Rising



Volltreffer!



Die Zwischensequenzen bieten Grafik vom feinsten.



FROM COMSUBLANT: "Congratulations! You completely wiped out the opposition! no survivors left the battle area. Very pleased with your performance. New orders to follow on this downlink."



Red Storm Rising basiert auf dem gleichnamigen Roman von Tom Clancy: Terroristen haben eine der wichtigsten russischen Erdölraffinerien zerstört und die Sowjetunion dadurch in eine schwere Energiekrise gestürzt. Weil der „böse Ivan“ deswegen gleich den dritten Weltkrieg heraufbeschwört, ziehen jetzt die tapferen amerikanischen U-Boot-Kapitäne los, um ihn wieder in die Schranken zu weisen...

Schlicht aber vielseitig:
der taktische Bildschirm

Am Anfang steht die Wahl des Einstiegszeitpunkts: Während im Jahre 1984 nur die heute vorhandenen Boote und Waffen verfügbar sind, kann man 1996 auch das Kommando eines fiktiven U-Boots der Seawolf-Klasse übernehmen. Sobald noch der Schwierigkeitsgrad (vier Stufen) festgelegt wurde, darf man sich an die zwei Trainingsübungen,

acht Kampfmissionen und schließlich das komplette „Red Storm Rising-Szenario“ wagen. In den Kampfmissionen läßt sich alles üben, was der „Ernstfall“ in geballter (und zufallsgesteuerter) Form zu bieten hat: U-Boot-Duelle, Konvoy-überfälle, Flugzeugträger- und Helicopterangriffe etc.. Für die diversen Wasser-, Luft- und Landziele steht eine ganze Palette hochmoderner Waffen bereit, beispielsweise Torpedos, Sealancemissiles, Harpoon-, Stinger- und Tomahawk-Raketen. Sogenannte „Geräuschmacher“ und Täuschungskörper runden die martialische Auswahl ab.

Das eigentliche Spiel findet hauptsächlich auf einem schlichten Taktik-Screen statt, der durch Zusatzbildschirme für Angriffe, Abwehr, Sonar, Periscop usw. ergänzt wird. Der Verzicht auf optische Feinheiten ermöglicht unzählige Handlungs- und Einstellmöglichkeiten in übersichtlicher Form. Zudem werden einzelne Aktionen, etwa der Abschub von Torpedos und die getroffenen Ziele, sehr detailgetreu in animierten Zwischensequenzen gezeigt. Die meisten Kommandos erteilt man über die Tastatur, einige wenige auch mittels Joystick oder Maus, je nach System. Grafik und Sound sind für eine Simulation überdurchschnittlich gut und wirken ausgesprochen realistisch. Versüßt wird das Schlachtengetümmel noch durch vielfältige Zusatzoptionen wie Zoom- und Replay-Funktion, Aufzeichnen der Fahrtlinien oder den nützlichen Tips eines taktischen Hilfscomputers.

Ein besonderes Lob verdient die Anleitung, die auf

über 150 Seiten alles Wissenswerte erläutert. Red Storm Rising ist somit kein Sturm im Wasserglas: Wer über die abstruse Hintergrundgeschichte hinwegsehen kann, findet eine einzigartige Mischung aus Realismus und Hochspannung! (mm)

Red Storm Rising

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	73	71	74	74
Sound:	75	72	73	70
Realismus:	92	92	92	92
Red. Urteil:	88	87	89	89

Einarbeitungszeit: ca. eine Stunde

Preis: ca. 85,- DM für Amiga/ST, 119,- DM für PC und 69,-/49,- DM für C 64 Disk/Kass.

Hersteller: MicroProse

Bezug: Gamesworld

Amiga: Glänzt durch sehenswerte Grafik und hervorragenden Sound. Bei alten 1000ern kann es wegen des Halfbrite-Modus zu Grafikproblemen kommen.

ST: Sound und Grafik sind etwas schlechter, sonst kein Unterschied.

C 64: Hier gibt es sogar mehr animierte Zwischensequenzen als bei Amiga und ST.

PC: Ebenfalls mehr animierte Zwischensequenzen, lediglich der Sound fällt etwas ab.

Tips & Tricks

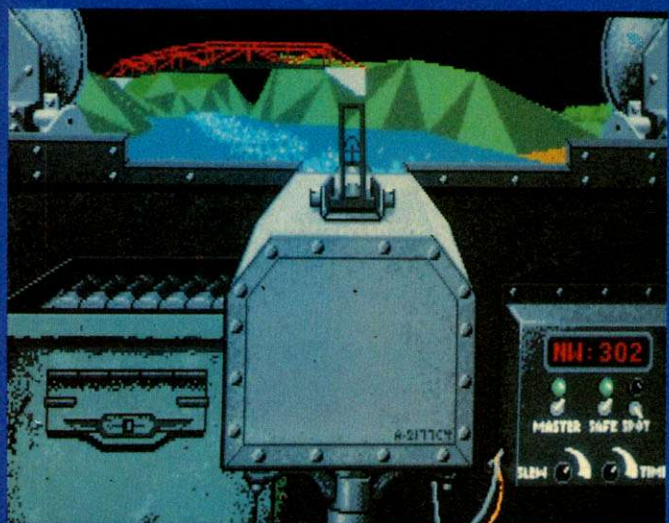
Man sollte sich alle Aktionen, die einen verraten könnten, sorgfältigst überlegen, z.B. das Benutzen von Sonar und Radar. Aus dem selben Grund möglichst immer direkt auf die Gegner zufahren, so liefert man ihnen das geringste Sonarprofil. Sealancemissiles sollten immer mit dabei sein, sie sind schnell und zielgenau. Vorsicht beim Abdrehen, die Lenkschnur des Topedos könnte reißen.



Bei Accolade scheint man ein Faible für wendige, schnelle Boote zu haben: Neben der Rennboot-Simulation „Powerboat“ hat die amerikanische Softwareschmiede noch diese Fahrt auf einem Kanonenboot der U.S. Navy anzubieten.

Simuliert wird ein River Patrolboat, das ursprünglich für den Einsatz im Vietnam-

krieg entwickelt wurde. Es handelt sich dabei um ein kleines, bis an die Zähne



bewaffnetes Kanonenboot, von dem drei unterschiedliche Modelle erhältlich sind. Die gebotenen Missionen gehen allerdings weit über den reinen Dschungel-Kampf hinaus: Es können beispielsweise auch strategisch wichtige Brücken in Panama zerstört werden, oder man jagt Drogenschmuggler in Kolumbien. Zu tun gibt es jedenfalls genug, zumal der Spieler ja Kapitän, Navigator und Kanonier in einer Person ist. Da man aber nicht gleichzeitig fahren, das Radar beobachten und den Gegner unter Beschuss nehmen kann, springt für bestimmte Aufgaben auch mal der Computer ein. Der erledigt seine Arbeit jedoch mehr schlecht als recht, weshalb man trotzdem immer wieder selbst zupacken muß. Da bleibt wahrlich wenig Zeit, die Feinheiten des Programms zu genießen: Friedliche Wasserbüffel, hübsche Statuen und harmlose Zivilisten tauchen mindestens ebenso häufig auf wie gefährliche Maschinengewehr-Nester, Panzer oder Hubschrauber. Tja, so ein Patrouillenboot ist halt kein Ausflugsdampfer!

Vor der Feindfahrt kann praktisch jeder Handgriff geübt werden, zudem ist die erste Mission nur Training – Verletzungsgefahr ausgeschlossen. Natürlich muß das Boot auch ausgerüstet werden, verschiedene Maschinengewehre und Granatwerfer sind erhältlich. Sprit und Munition sind stets genug an Bord, und damit man sich auf den verästelten Wasserstraßen nicht verirrt, kann eine Karte aufgerufen werden. Gunboat glänzt durch eine Extraportion Realismus: Es gibt Tag- und Nachtfahrten, die MGs müssen vor Inbetriebnahme eingeschaltet werden, und wer verbündete Truppen abballert, findet sich vor dem Kriegsgericht wieder. Allerdings wird auch sehr lebensecht gestorben, was das Spiel doch sehr brutal macht. Die Steuerung ist die simulationsübliche Mischung aus Joystick und

Tastaturkommandos – funktioniert tadellos. Optisch wird eine Mischform aus Vektor- und Pixelgrafik geboten, darüber hinaus gibt's noch ein paar (zum Teil animierte) digitalisierte Zwischenbilder. Sieht alles recht gut aus, auch der Sound geht – vom lästigen Motorengeräusch einmal abgesehen – ganz in Ordnung. Wer sich also nicht an der gewalttätigen Handlung stört, findet in Gunboat eine Simulation, die so schnell keine Langeweile aufkommen läßt. (mm)

Gunboat

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	–	81
Sound:	–	–	–	66
Realismus:	–	–	–	84
Red. Urteil:	–	–	–	80

Einarbeitungszeit: ca. 30 Minuten

Preis: ca. 84,- DM

Hersteller: Accolade

Bezug: Leisuresoft

Amiga: Ist angekündigt, war aber bei Redaktionsschluß noch nicht erhältlich.

ST: Siehe Amiga.

C 64: Eine 8-Bit-Version ist ebenfalls in Planung.

PC: Mindestens 512K erforderlich, sämtliche Grafikkarten (auch Hercules) und Joystick werden unterstützt. Kein Kopierschutz, Code-wheel-Abfrage. Empfehlenswert nur für AT-Besitzer (ab 8 MHz).

Tips & Tricks

Kurz vor dem Ziel sollte man die Geschwindigkeit auf mindestens halbe Fahrt drosseln, damit der Gegner nicht akustisch vorgewarnt ist. Notfalls auch mal den Rückwärtsgang verwenden! Läßt man den Computer an die Waffen, sollte das Boot tunlichst so schräg gestellt werden, daß zwei Schützen gleichzeitig das Ziel anvisieren können. Im Fall von Brückenzerstörungen immer die beiden Eckpfeiler mit Granaten unter Beschuss nehmen. Und die Geduld nicht verlieren! Ganz allgemein gilt: Die Feinarbeit (z.B. bei der Fahrt durch Minengebiet) immer selbst erledigen. Trifft man auf unzerstörbare Gegner (siehe Handbuch), mit Volldampf ab durch die Mitte!

U.S.S. JOHN YOUNG

A NAVAL WARSHIP SIMULATION



AMIGA



AMIGA



AMIGA

AMIGA JOKER 4/90: "Diskette 'rein und Leinen los - mit U.S.S. JOHN YOUNG ist das Jagdfieber groß!" AMIGA-JOKER-Wertung: Spielidee = 75%, Dauerspaß = 78%, Preis/Leistung = 72%, Red.-Urteil = 71%.

U.S.S. JOHN YOUNG gibt es im Fachhandel, in den Fachabteilungen der Kaufhäuser und jetzt auch direkt vom Hersteller. Ganz einfach und bequem von zu Hause aus bestellen: Kommt per Post. Unsere U.S.S. JOHN YOUNG SPECIAL EDITION ist eine neu überarbeitete Fassung zu einem Superpreis:

AMIGA, Atari ST: **59,95 DM.** PC: **79,95 DM.** C64 Disk: **29,95 DM.** C64 Cass: **19,95 DM.**

Mit farbigem Poster, Rettungsring und tollem Wettbewerb, bei dem es einen Taschen-Farbfernseher, einen CD-Player und über 50 MAGIC BYTES-Spiele zu gewinnen gibt.

Schnellversand. System angeboten! Versand erfolgt per Nachnahme zuzüglich 5,- DM für Porto, Verpackung und Nachnahme. Ab 75,- DM Bestellwert ist der Versand frei. Umtauschgarantie bei schadhafte Exemplaren: Kostenfreie Ersatzlieferung (Bitte Exemplar innerhalb 8 Tagen frei zurücksenden).

Um zu bestellen, einfach anrufen oder Bestell-Postkarte an: MAGIC BYTES, Verlag R. Kleingräber, Postfach 2144 B, D-4830 Gütersloh. 24-Stunden-Telefon-Line: **05241-1834**



Über die Qualitäten dieses Games ließe sich im einzelnen sicher trefflich streiten – aber was Zerstörersimulationen angeht, gibt es (vom uralten „Destroyer“ einmal abgesehen) derzeit keine Alternative zu Magic Bytes' Seeschlachtengetümmel...

Zu Beginn hat der Spieler in diversen Menüs die Qual der Wahl: In welchem Gebiet soll die militärische Auseinandersetzung stattfinden? Feindfahrt bei Tag oder bei Nacht? Nicht zu vergessen die vier verschiedenen Missionen: Man kann feindliche Fregatten versenken oder versuchen, eine von U-Booten und Schiffen bewachte Ölplattform zu torpedieren. Wer will, darf auch mit Echolot und Unterwasserbomben Jagd auf gegnerische U-Boote machen oder kann sich gar mit einer ganzen Flotte von Kriegsschiffen anlegen.

Der Zerstörer wird mit dem Joystick gesteuert, die zahlreichen Instrumente mit der Maus bedient. Neben Radio, Sonar und Radarschirm ist auch ein Funkgerät vorhanden, das den Kontakt zur Basis und zu feindlichen Schiffen herstellt (vorausgesetzt, die richtigen Frequenzen sind bekannt!). Natürlich darf auch eine ordentliche Bewaffnung nicht fehlen: An Bord befinden sich manuell gesteuerte Raketen und Torpedos; wer sicher gehen will, feuert mit den computergelenkten Torpedos – die treffen immer, sind aber nur in begrenzter Zahl vorrätig.

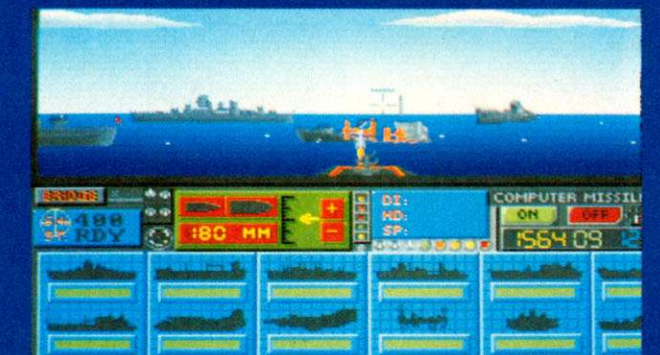
Es empfiehlt sich, gelegentlich einen Hafen anzulaufen, um Ersatzteile und Proviant aufzunehmen – mit genügend Ersatzteilen ausgerüstet, lassen sich kleinere Schäden auch auf hoher See beheben. Und ohne ausreichend Proviant ist die Besatzung nicht richtig einsetzbar, so daß (genauso wie bei schweren Verlusten) bestimmte Posten unbesetzt bleiben. Im Klartext: Einige Instrumente funktionieren dann einfach nicht mehr.

Die Seeschlachten selbst entbehren nicht einer gewissen Dramatik, wer nicht im feindlichen Torpedohagel untergehen möchte, muß sich auch in Stresssituationen mit Steuerung und Instrumenten „blind“ zurecht-

finden. Grafisch wies das Spiel ursprünglich erhebliche Schwächen auf, vor allem die Animationen waren

viel zu langsam und ruckelten obendrein. In der jetzt erhältlichen, überarbeiteten Fassung hat sich das aber deutlich gebessert. Computer-Kapitäne, die es hinaus aufs Meer drängt, dürfen also unbesorgt auf der USS John Young anheuern. (C. Borgmeier)

USS JOHN YOUNG



USS John Young

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	66	66	26	-
Sound:	61	52	39	-
Realismus:	61	61	48	-
Red. Urteil:	64	62	37	-

Einarbeitungszeit:

ca. 2 Stunden.

Preis: ca. 69,- DM für Amiga und ST, ca. 34,- DM für C64 Disk

Hersteller: Magic Bytes

Bezug: Magic Bytes

Amiga: Highscores werden abgespeichert. Die aktuelle Version hat nur noch eine Diskette und glänzt mit flotterem Spielablauf.

ST: Nahezu identisch mit der Amigaversion, nur Abstriche beim Sound.

C64: Schlimm! Katastrophale Grafik – Bildschirm-aufbau, Menüführung und Missionen sind vollkommen anders als bei der Amigaversion.

PC: In Vorbereitung.

Tips & Tricks

Fährt man auf einen feindlichen Convoy zu, sollte man nicht sofort das Feuer eröffnen, sondern um den Convoy herumfahren und die Schiffe mit den Heckwaffen zerstören. So stehen die Chancen höher, nicht selbst versenkt zu werden!

Oder man fährt auf den Convoy zu und feuert einige Salven mit der Bordkanone. Sind die feindlichen Schiffe erst kampfunfähig, kann man sie in aller Ruhe versenken.

Im Hafen so viele computergesteuerte Missiles wie möglich kaufen und tunlichst nur diese verwenden, da sie besonders effektiv sind: Ein Schuß, ein Treffer!

Um bei den (meist überraschenden) U-Boot Angriffen nicht wertvolle Zeit mit dem Ladevorgang zu verlieren, sollte man stets abschußbereite Wasserminen haben.

Bei Powerboat geht es um die derzeit schnellste Fortbewegungsart im feuchten Element: Die Boote, die bei den in Amerika regelmäßig stattfindenden Superbootrennen teilnehmen, erreichen Höchstgeschwindigkeiten bis zu 100 Meilen pro Stunde! Ausgestattet mit einer Motorleistung von 1000 PS und mehr, erinnern die schnittigen Gefährte denn auch optisch schon eher an Raketen...

Mit so einem Geschoß kann man hier in den Küstengewässern vor Miami, in der Bucht von San Francisco oder auf dem Mississippi herumdüsen. Zwei Bootstypen stehen zur Wahl: Deep-V's (Monohulls) und Katamarane, mit einem bzw. zwei Rümpfen. Beiden ist gemeinsam, daß sie ihre maximale Geschwindigkeit nur erreichen, wenn sie über dem Wasser „schweben“, wobei sich die Katamarane bei ruhiger See leichter tun, während die V-Boote ihre Stärken bei hohem Wellengang ausspielen. Von jedem Typ gibt es zwei verschiedene Modelle, darunter ein „Don Johnson Special“, das der Miami Vice-Sunnyboy höchstpersönlich entworfen hat. Vor dem Rennen kann man noch Ersatzteile mit an Bord nehmen und die Füllmenge des Tanks bestimmen (je leichter desto schneller – aber Nachtanken auf dem Wasser ist nicht!). Nach ein paar Übungsrounds geht's dann in den Kampf um Platz und Titel gegen die (computergesteuerte) Konkurrenz, wobei eine Qualifikationsrunde und Punktabzüge für falsches Umfahren der Bojen ein realistisches „Rennfeeling“ garantieren.

Während des Rennens kann von der normalen Fahrerperspektive auf eine Hubschrauberansicht umgeschaltet werden. Dazu gibt es eine Fülle von weiteren Optionen und Feinheiten, wie Trimmen, Auspumpen bei Lecks, Geschwindigkeitseinstellungen und zwei verschiedene Radarsysteme. Auch der Schwierigkeitsgrad ist variabel, bei einem „Fahrertreffen“ erhält man sogar eine Reihe nützlicher

POWERBOAT USA

Simulationen sind meist eine ziemlich kriegerische Angelegenheit – Schiffssimulationen bilden da keine Ausnahme. Bei diesem Spiel handelt es sich um einen der seltenen Fälle, wo von dieser ehernen Regel einmal abgewichen wird.



Vom Hubschrauber aus läßt sich die eigene Position am besten beurteilen...



Das Rennen aus der Fahrerperspektive

PowerBoat Navigation Screen				
Boat	Feet	Direction	Degrees	
1-2	2848	South	180	
2-3	724	S-E	135	
3-4	1288	South	180	
4-5	1885	S-W	225	
5-6	1824	South	180	
6-7	1811	S-E	135	
7-8	6657	North	0	
8-9	1378	S-W	201	
9-10	1536	North	0	
10-1	512	West	270	

Die Streckenübersicht

Ratschläge von den Kollegen. Das alles ist verpackt in eine annehmbare, wenn auch etwas umständliche Benutzerführung. Die Vektorgrafik ruckelt ein wenig, ist aber ausreichend schnell; zudem gibt's ein paar nette Digi-Bilder zu sehen. Die Boote lassen sich leicht steuern und weisen ein durchaus „echtes“ Fahrverhalten auf. Nur beim Sound ist außer Motorengerumm wenig geboten.

Powerboat zählt zwar nicht zur Simulations-Spitzenklasse, ein guter Tip für friedfertige Action-Liebhaber ist es aber allemal. (mm)

Powerboat

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	69	69	62	71
Sound:	29	21	30	16
Realismus:	76	76	74	76
Red. Urteil:	67	67	64	67

Einarbeitungszeit:

ca. 25 Minuten

Preis: ca. 84,- DM bzw. ca. 59,-/34,- DM für C 64 Disk/Kass.

Hersteller: Accolade

Bezug: Leisuresoft

Amiga: Mit dem enthaltenen Editor kann man auch eigene Kurse entwerfen und abspeichern; eine Bestenliste ist ebenfalls vorhanden.

ST: Die ST-Version hat sogar zwei Spieldisketten – trotzdem ist der Sound wieder mal schlechter.

C64: Hier gibt es keine Vektorgrafik, der gesamte Spielablauf ist wesentlich einfacher (reine Bojenkurse).

PC: Sofern man über einen AT mit VGA-Karte verfügt, kann man sich an der grafisch schönsten Version erfreuen. Auf den schwachen Sound hat das natürlich keinen Einfluß...

Tips & Tricks

Anfangs den Punkt „Frame Speed“ auf „Quad“ stellen, dadurch wird das Spiel langsamer und somit leichter.

Unter dem Menüpunkt „Driver's Meeting“ erfährt man recht nützliche Tips zum Verhalten der einzelnen Bootstypen bei verschiedenen Wetterbedingungen. Vor dem Rennen sollte man sich unbedingt die jeweilige Strecke im „Course Fly Through“ anschauen und gut einprägen.



NEUE ANSCHRIFT

Hangstein 16a · D-4920 Lemgo

Tel. 05261/68475 Fax 05261/68229

Fachversand für AMIGA Hard- und Software — Public Domain — Shareware

AMIGA SPECIAL Software

- Turbo Format formatiert Ihre Disketten dreimal so schnell, als das normale DOS
- Sehr schnelles DOS-COPY-Programm für bis zu vier Laufwerke.
- Zuverlässiges Virenschutzpaket gegen Bootblock- und Linkviren.
- Compress, der absolute Disketten-optimierer sorgt für wesentlich kürzere Ladezeiten.

DM **49.-**

- INCLUSIV NIBBLER
- AUTO-Option: Automatisch weiterkopieren nach Diskettenwechsel
- Kopieren defekter Disketten bei gleichzeitiger Reparatur
- Hohe Geschwindigkeit
- TURBO FORMAT, in 35 Sek. 4 Disks formatiert
- Einfachste Bedienung

DM **59.-**

- Arbeitet mit AMIGA 3.5" und 5 1/4" sowie MS-DOS 3.5" und 5 1/4" Drives
- Formatiert auch MS-DOS Disketten
- Konvertiert die verschiedenen ASCII-Zeichensätze
- Komplett in deutsch.

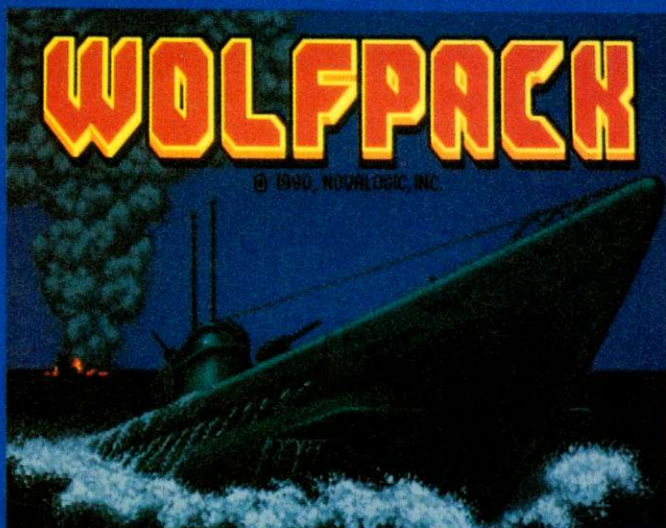
DM **69.-**

Oktalyzer	99.-
Movie Maker	49.-
Sound Machine	39.-
Grand Overt	49.-
CodeX	99.-
DiskSafe	59.-
TransDat !NEU!	69.-
Diskmon prof.	69.-
Antichaos	59.-

Spiele für Amiga

		* = deutsch oder deutsche Anleitung		Ad.: Abenteuerspiel		Ar.: Arcade / Action-Spiel	
		St.: Strategiespiel	Ro.: Rollenspiel	Si.: Simulation	Sp.: Sportspiel	Er.: Softwareerweiterung	
4x4 OFF ROAD RACING	Si. 58.95 DM	CRAZY CARS II	Si. 59.95 DM	IMPOSSIBLE MISSION II	Ad. 39.95 DM	SHUFFLEPUCK CAFE	Ar. 78.- DM
688 ATTACK SUBMARINE SIM.	Si. 78.- DM	CRAZY SHOT	Ar. 67.- DM	INDIANA JONES ADVENTURE	Ad. 78.- DM	SILENT SERVICE	Si. 78.- DM
3D POOL	Si. 19.95 DM	DAN DARE III	Ar. 59.95 DM	IRON LORD	Ad. 78.- DM	SIR FRED	Ar. 78.- DM
A.M.C.	Ar. 68.- DM	DARK SIDE	Ad. 77.- DM	IRON TRACKERS	Si. 49.95 DM	SKATEWARS	Ar. 54.95 DM
ACTION FIGHTER	Ar. 68.- DM	DEF CON 5	St. 59.95 DM	JEANNE D'ARC	St. 59.95 DM	SCORPION	Ar. 69.95 DM
ACTION SEQUENCE	Ar. 19.95 DM	DEFENDER OF THE EARTH	Ar. 67.95 DM	JET (Flugsimulator)	Si. 109.- DM	SKY FIGHTER	Si. 29.95 DM
ADVANCED SKI SIMULATOR	Sp. 29.95 DM	DEJA VU 2	Ad. 89.- DM	JETSONS	Ad. 78.- DM	SPACE HARRIER II	Ar. 29.95 DM
AIRBORN RANGER	Si. 77.95 DM	DELUXE STRIP POKER	St. 68.- DM	KHALAAN	St. 79.- DM	SPACE ROGUE	Ad. 98.- DM
ANTAGO	Si. 58.- DM	DESTROYER	Si. 57.- DM	KICK OFF	Sp. 54.95 DM	SPHERICAL	Ar. 58.- DM
ARCHON COLLECTION	Ar. 39.95 DM	DOUBLE DRAGON	Ar. 60.- DM	KICK OFF EXTRA TIME	Er. 34.95 DM	STARBALL	Ar. 29.95 DM
AMERICAN ICEHOCKEY	Sp. 49.95 DM	DRAGONS LAIR	Ar. 49.- DM	KICK OFF II	Sp. 58.- DM	STAR BREAKER	Ar. 67.- DM
ANARCHY	Ar. 78.- DM	DRAGONS OF FLAME	Ad. 88.- DM	LANCASTER	Si. 67.- DM	STARLIGHT	St. 77.- DM
ANDROMEDA MISSION	Ar. 29.95 DM	DRAGON WARS	Ro. 78.- DM	LEADER BOARD GOLF	Sp. 29.95 DM	STARGLIDER II	Ar. 78.- DM
ANNALEN DER RÖMER	St. 29.95 DM	DRIVING FORCE	Sp. 87.- DM	LEGEND OF FAIRMAIL	Ro. 88.- DM	STARLORD	St. 77.- DM
AQUAVENTURA	Ar. 109.- DM	DUGGER	Ar. 39.95 DM	LIFE & DEATH	Si. 77.- DM	STARTRASH	Ar. 67.- DM
ARCADE ACTION	Ar. 49.95 DM	DYTER 07	Ar. 57.- DM	MANIAC MANSION	Ad. 84.95 DM	STRIP POKER II PLUS	St. 47.95 DM
ARCHON COLLECTION	Ar. 39.95 DM	EAST VS WEST	Ad. 87.- DM	MASTERBLAZER	Ar. 88.- DM	STRYX	Ar. 58.- DM
ARCTIC FOX	Si. 39.95 DM	ELIMINATOR	Ar. 49.95 DM	MASTER NINJA	Ar. 19.95 DM	STUNT CAR RACER	Ar. 75.- DM
AUTODUEL	St. 55.- DM	ELITE	St. 75.- DM	MICROPROSE SOCCER	Sp. 72.- DM	SURVIVOR	Ar. 78.- DM
BACKLASH	Ar. 49.95 DM	F-16 COMBAT PILOT	St. 75.- DM	MILESTONES COM	Ar. 67.- DM	SWORD OF ARAGON	St. 88.- DM
BAD COMPANY	Ar. 39.95 DM	F-19 INTERCEPTOR	Si. 79.95 DM	MISSION: MAGIC FLY	St. 78.- DM	SWORD OF THE SAMURAI	St. 79.- DM
BALANCE OF POWER 1990	St. 89.- DM	F-19 STEALTH FIGHTER	Si. 87.- DM	MR. HELI	Ar. 79.- DM	TENNIS CUP	Sp. 74.- DM
BALLISTIX	Ar. 65.- DM	FALLEN ENGEL	Ar. 67.50 DM	NIGHT HUNTER	Ar. 78.- DM	THE ART OF CHESS	St. 29.95 DM
BARBARIAN II	Ar. 78.- DM	FANTAVISION	Ut. 64.95 DM	NINJA WARRIORS	Ad. 58.- DM	THE COLONY	Ad. 89.- DM
BARD'S TALE I	Ro. 39.95 DM	FIRE	Si. 79.- DM	OIL IMPERIUM	St. 58.- DM	THEIR FINEST HOUR/B.O.B.R.	Si. 89.- DM
BARD'S TALE II	Ro. 65.- DM	FIRE BRIGADE (1 MB)	St. 95.- DM	OMEGA	Si. 87.95 DM	TOWER OF BABEL	Ar. 77.- DM
B.A.T.	Ar. 88.- DM	FIRST CONTACT	Ar. 77.- DM	OPERATION SPRUANCE	Si. 89.- DM	TEST DRIVE 2 CAR DISK	Er. 49.95 DM
BATMAN - THE MOVIE	Ar. 77.- DM	FLIGHT SIMULATOR II	Si. 119.- DM	ORIENTAL GAMES	Ar. 78.- DM	TEST DRIVE 2 SCENERY DISK	Er. 49.95 DM
BATTLE HAWKS 1942	Ad. 64.95 DM	FLINTSTONES	Ar. 19.95 DM	OTHELLO KILLER	Ar. 69.95 DM	TREASURE TRAP	Ar. 78.- DM
BATTLECHESS	St. 67.95 DM	FLOOD	Ar. 19.95 DM	PHANTOM FIGHTER	Ar. 69.95 DM	TURRICAN	Ar. 59.95 DM
BATTLE SQUADRON	Ar. 49.95 DM	FUSION	Ar. 78.- DM	PHABAO	St. 78.- DM	TWIN WORLD	Ar. 87.- DM
BETTER DEAD THAN ALIEN	Ar. 39.95 DM	FUTURE TANK	Ar. 39.95 DM	PINBALL MAGIC	Si. 58.- DM	TYPHOON THOMPSON	Ar. 78.- DM
BIONIC COMMANDO	Ar. 77.- DM	GILBERT	Ar. 29.95 DM	PIRATES	Ad. 74.95 DM	ULTIMA IV	Ro. 79.95 DM
BLACKSHADOW	Ar. 29.95 DM	GOLD OF THE AMERICAS	Ar. 69.- DM	PLAYER MANAGER	Sp. 67.- DM	ULTIMA V	Ro. 87.- DM
BLOCK OUT	Ar. 59.95 DM	GOLD OF THE REALM	St. 78.- DM	POPULUS	St. 78.- DM	UNREAL	Ar. 87.- DM
BLOOD MONEY	Ar. 19.95 DM	GOLDRUNNER II	Ad. 69.95 DM	POPULUS - PROMISED LANDS	Er. 38.- DM	VIGILANTE	Ar. 59.95 DM
BKX - NINJA	Si. 34.95 DM	GRAFFITI MAN	Ar. 67.95 DM	POWERDRIFT	Ar. 39.95 DM	VOLLEYBALL SIMULATOR	Si. 29.95 DM
BOMB FUSION	Ar. 39.95 DM	GRAND MONSTER SLAM	Ar. 68.- DM	POWERDROME	Ar. 68.- DM	WAR IN THE MIDDLE EARTH	St. 68.- DM
BORODINO	St. 99.- DM	GRAND PRIX CIRCUIT	Si. 89.- DM	POWERMONGER	St. 78.- DM	WAR JEEP	Ar. 78.- DM
BOULDERDASH CONSTR. KIT	Ar. 29.95 DM	GREAT COURTS (TENNIS)	Sp. 68.- DM	POWERSLIDE	Ar. 69.95 DM	WAR MACHINE	Ar. 49.95 DM
BOZUMA	Ad. 64.95 DM	GUNSHIP	Sp. 74.- DM	PROJECTILE	Ar. 79.- DM	WAR ZONE	Ar. 29.95 DM
BUNDESLIGA MANAGER	Sp. 62.- DM	HALLS OF MONTEZUMA	Si. 88.- DM	QUARTZ	Ar. 39.95 DM	WEST PHASER	Ar. 98.- DM
CARTHAGE	Ar. 78.- DM	HARD'N HEAVY	St. 78.- DM	R. 2. MITTELPUNKT D.ERDE	Ar. 29.95 DM	WILDLIFE	Ar. 57.- DM
CARRIER COMMAND	Si. 77.95 DM	HARRIER COMBAT SIM.	Ar. 49.95 DM	RAINBOW WARRIOR	Ar. 88.- DM	WIPE OUT	Ar. 65.- DM
CENTREFOLD SQUARES	St. 59.95 DM	HELLRAISER	Si. 29.95 DM	RALLYE CROSS	Ar. 49.95 DM	WORLD CHAMP. BOXING MGR.	Si. 58.- DM
CHAMBERS OF SHAOLIN	Ar. 75.- DM	HEROES OF THE LANCE	Ar. 24.95 DM	RED STORM RISING	Si. 78.- DM	WORLD CUP S. ITALIA 90	Sp. 39.95 DM
CHESSMASTER 2000	Si. 87.- DM	HIGHWAY HAWKS	Ar. 67.- DM	RICK DANGEROUS II	Ar. 77.- DM	X-OUT	Ar. 62.95 DM
CHESSPLAYER 2150	Si. 87.95 DM	HILLSFAR	Ar. 49.95 DM	ROCK & ROLL	Ar. 68.- DM	XENON	Ar. 57.95 DM
CHUCK YEAGER'S AFT V2.0	Si. 78.- DM	HOLLYWOOD POKER PRO	Ro. 87.- DM	ROTOR	Ar. 39.95 DM	XENOMORPH	Ar. 78.- DM
CIRCUS ATTRACTIONS	Ar. 19.95 DM	HORSE RACING	Ar. 69.95 DM	RVF H'NDA	Si. 77.- DM	XENOPHORE	Ar. 87.- DM
CIRCUS GAMES	Ar. 39.95 DM	IMPERIUM	St. 29.95 DM	SCORPION	Ad. 68.- DM	XR 35 FIGHTER MISSION	Si. 29.95 DM
CONQUEROR 3D	Si. 75.- DM		Ar. 85.- DM	SHADOWGATE	Ad. 78.- DM	ZAK MCKRACKEN	Ad. 75.- DM
CONTINENTAL CIRCUS	Sp. 67.- DM		St. 87.- DM	SHERMAN M4 TANK	Si. 78.- DM	ZANI GOLF	Si. 39.95 DM
CORRUPTION	Ad. 79.- DM			SHINOBI	Ar. 67.- DM	ZOMBI	Ad. 77.- DM

Unsere Versandkosten: NN 8.- DM / Vorkasse 5.- DM / ab 5 kg nach Gewicht / Ausland nur vorkasse + 15.- DM / Skandin. 30.- DM



Noch ahnt der Feind nichts...



Die Grafik von Wolfpack braucht wirklich keine Vergleiche zu scheuen

Der Name Wolfpack spielt auf die berühmten „Wolfsrudel“ an, also jene U-Bootverbände, die während des Zweiten Weltkriegs die alliierten Schiffe gleich flottenweise Richtung Meeresboden schickten. Der Spieler hat die freie Wahl, ob er als

U-Boot-Kapitän in den Krieg ziehen, oder lieber (auf Seiten der Alliierten) Jagd auf U-Boote machen will. Je nachdem haben die zwölf Missionen, die wahlweise bei Tag oder Nacht erledigt werden können, dann ein anderes Gesicht –

Der Erfolg von U-Boot-Simulationen wie „Silent Service“ oder „688 Attack Sub“ läßt natürlich kaum einen Hersteller kalt – neben „Silent Service II“ ist dieses Programm von Nova Logic einer der jüngsten Versuche, vom Ruhm der Vorbilder zu profitieren.

im einen Fall muß man also beispielsweise einen Schiffskonvoy angreifen, im anderen selbigen vor genau diesem Angriff beschützen. Man kann auch zu zweit gegeneinander spielen oder (mit dem eingebauten Editor) die Missionen verändern bzw. neue erstellen. Bedienungskomfort wird auch ansonsten großgeschrieben: Kurs, Geschwindigkeit, Radar, Sonar, Waffen – alles ist bequem per Maus über einen einzigen Screen erreichbar, sogar die Karte läßt sich einblenden.

Vom Aufbau und der ganzen Präsentation her (Aufträge kommen über den Ticker etc.) erinnert das Spiel sehr stark an „688 Attack Sub“, und leider weist es auch dessen Nachteile auf. Man kann mit „seinem“ Kapitän keine Karriere machen, ja, er läßt sich nicht einmal abspeichern. Das einzige, was man absaven kann, sind die neugeschaffenen Missionen. Und das ist sehr schade, denn Grafik, Sound (mit Adlib) und die Steuerung von Wolfpack sind wirklich gut gelungen. Anders dagegen die Realitätsnähe: Hier hat man sich zwar viel Mühe mit den historischen (Technik-)Verhältnissen gegeben, die eigentliche Simulation ist dafür etwas dünn ausgefallen – sobald man den Bogen einmal raus hat, stellen Boot und Gegner keine sonderliche Herausforderung mehr dar. Noch zwei Minuspunkte: Eine Modem-Option fehlt, und durch die relativ geringe Zahl von Aufträgen sieht es mit der Langzeitmotivation eher finster aus. Zwar werden auch hier nach getaner Arbeit die Aktionen

bewertet, aber das ist heutzutage ja schon selbstverständlich. Unterm Strich bleibt eine grafisch hervorragend präzentierte Simulation mit leichter Handhabung, aber ohne allzugroße Spieltiefe. (mm)

Wolfpack

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	–	85
Sound:	–	–	–	62
Realismus:	–	–	–	66
Red. Urteil:	–	–	–	74

Einarbeitungszeit: ca. 45 Minuten

Preis: ca. 119,- DM

Hersteller: Nova Logic/
Mirrorsoft

Bezug: Leisuresoft

Amiga: Die Umsetzung hat unseren Redaktionsschluß leider knapp verfehlt.

ST: Siehe Amiga...

C64: Nicht erhältlich.

PC: Unterstützt VGA, EGA, CGA, Hercules, Adlib, Maus und Joystick.

Tips & Tricks

Das Radar ist sehr nützlich zum Aufspüren von ausgefahrenen Schnorcheln und Periskopen – allerdings sind die Zerstörer erst bei den Missionen, die nach 1942 spielen, mit Radar ausgestattet. Wenn sich U-Boote schlecht orten lassen, setzt man am besten mehrere Zerstörer mit aktivem Sonar ein. Zu beachten ist dabei aber, daß die U-Boote ihrerseits dadurch auch besser ausweichen können. Die effektivste Waffe gegen U-Boote sind übrigens die (schnell einsetzbaren) Minen. Und wer seinen Platz unter Wasser gewählt hat: Grundsätzlich Periskop oder Schnorchel nur außer Sichtweite der Gegner ausfahren und bei einem feindlichen Konvoy immer zuerst die Zerstörer angreifen.

Der unumstrittene Klassiker unter den U-Boot-Simulationen kommt standesgemäß ohne computergesteuerten Firlefanz aus: Wo bei der Konkurrenz längst High Tech angesagt ist, wird hier sozusagen noch in Handarbeit abgetaucht...



Der Kommandant grübelt...



Ein Blick durch das Periskop



Die (etwas altmodischen) Instrumente

Bei Silent Service übernimmt man die Rolle eines U-Boot-Kommandanten während des zweiten Weltkriegs. Als neuer Kapitän einer im Pazifik stationierten amerikanischen Eliteeinheit muß man sich im harten Kriegseinsatz bewähren. Der Anfang ist allerdings noch verhältnismäßig friedlich, durch Schießübungen an alten Frachterwracks eignet man sich erstmal die nötige Praxis an. Aber dann geht's schon ans Eingemachte: Bei den „Convoy Aktionen“ werden historische Auseinandersetzungen mit der feindlichen japanischen Flotte nachempfunden. Dabei bieten sich ausgiebig Gelegenheiten, um Navigation und Zielen zu üben – und sich die nötige Kaltschnäuzigkeit anzuerziehen. Wer dann mit allen (Ziel-)Wassern gewaschen ist, darf sich an die „echten“ Kriegspatrouillen wagen. Hier zählt nur noch die versenkte Tonnage.

Man kann verschiedene Realismustufen wie eingeschränkte Sicht, kaputte Torpedos, gewieftere Gegner usw. anwählen – Munition und Sprit sind immer nur begrenzt vorhanden. Auf dem Boot gibt es sechs Stationen: Brücke, Kartenstisch, Instrumententafel, Logbuch, Periskop und Schadensreport. Die Taktik kann man weitgehend selbst bestimmen, nur zu einer der drei heimatlichen Militärbasen sollte man nach beendeter Mission zurückfinden. Wer sich bewährt hat, darf auf eine Beförderung hoffen und sich schließlich (nach langjähriger erfolgreicher Dienstzeit) in der Ahnengalerie der U-Boot-Kommandeure verewigen.

Grafisch erreicht Silent Service nur gehobenes Mittelmaß, was auch nicht weiter verwunderlich ist, denn das Game ist ja nun bereits seit einiger Zeit in den Weltmeeren unterwegs. Die Realitätsnähe ist aber nach wie vor begeisternd: selbst an alte Tricks wie das Ablassen von Öl oder Decken haben die Programmierer gedacht.

Auch der Sound kommt ausgesprochen realistisch rüber. Das Spiel bietet vor allem Anfängern einen schönen Einstieg ins Simulations-Genre, da es viele Übungssequenzen enthält, und etliche Voreinstellungen möglich sind. Aber auch fortgeschrittene U-Boot-Kommandanten werden an dem Oldie unter den „tauchenden Zigarren“ durchaus noch ihre Freude haben. (wh)

Silent Service

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	67	65	75	57
Sound:	64	60	72	31
Realismus:	83	83	83	83
Red. Urteil:	81	81	83	68

Einarbeitungszeit:

ca. 15 Minuten

Preis: ca. 84,- DM, bzw. ca. 59,- DM für C 64/Disk.

Hersteller: MicroProse

Bezug: Gamesworld

Amiga: Kein Kopierschutz, Handbuchabfrage. Alle Aktionen können mit der Maus, zusätzlich auch mit der Tastatur gesteuert werden. Spiel und Handbuch sind in englisch.

ST: Grafik und vor allem Sound sind etwas schlechter als bei der Amiga-Ausführung.

C 64: Ausnahmsweise ist die 64er Version einmal die gelungenste von allen! Und das, obwohl es die erste war...

PC: EGA, CGA und Joystick werden unterstützt. Da für dieses System der Nachfolger bereits erhältlich ist, kann man vorliegende Version nur noch als Sonderangebot bzw. für Sammler empfehlen.

Tips & Tricks

Man sollte nicht versuchen, alle feindlichen Schiffe in einem Konvoy auf einmal treffen zu wollen. Meist sind einige verdeckt, um an sie heranzukommen, erst mal einige Schiffe anschießen und so den Konvoy „sprengen“. Die angeschossenen Schiffe sind dann mit der „deck gun“ leicht zu erledigen.

Wird man verfolgt, verschwindet man am besten in der Tiefe und fährt mit voller Fahrt im Kreis, so ist man kaum noch zu orten!

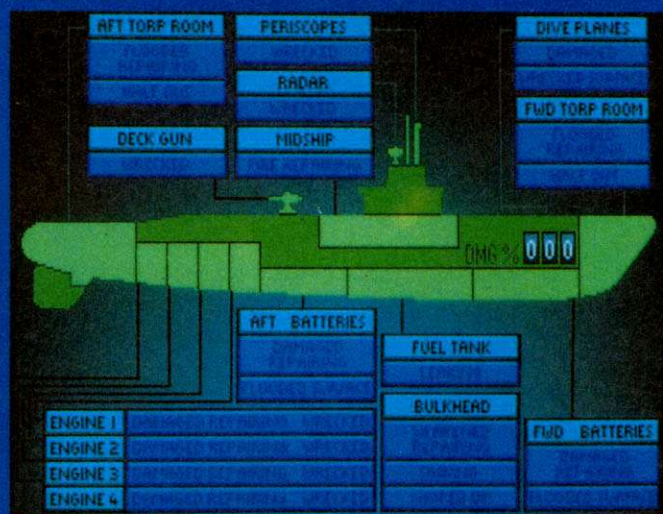
Mit der Fortsetzung des Unterwasser-Klassikers ist MicroProse endgültig der Konkurrenz davongeschwommen: Nachdem vor gut fünf Jahren schon der erste Teil Begeisterungstürme ausgelöst hatte, haben die Kalifornier nun die wohl beste U-Boot-Simulation überhaupt vorgelegt!

Kurz gesagt bietet Silent Service II all das, was auch schon seinen Vorläufer so beliebt gemacht hat – nur daß man einige Schwächen des Originals ausgemerzt hat, und Grafik und Sound auf den neuesten Stand gebracht wurden. Selbstverständlich besteht nach wie vor die Wahl zwischen „Schiffchen Versenken“, Einzelszenarios und „echten“ Kriegspatrouillen; nunmehr kann man aber auch den kompletten Weltkrieg II hindurchschippern und dabei richtig Karriere machen, mit Orden, Beförderung und allem drum und dran (die reine Jagd auf Tonnage ist also Schnee von gestern). Sowohl beim Handlungsablauf als auch bei der technischen Ausstattung wurden die historischen Gegebenheiten noch stärker berücksichtigt; so stehen jetzt neun verschiedene U-Boot-Typen zur Verfügung, deren Bewaffnung sich wie in Wirklichkeit voneinander unterscheidet. Weiter hinzugekommen sind einige Features wie Crashdive, Rückwärtsgang, automatische Schwenkkontrollen usw. Die Auswahl an gegnerischen Booten ist wesentlich größer geworden, vom kleinen Patrouillenboot bis hin zu Flugzeugträgern und riesigen Superschlachtschiffen ist alles vorhanden, was die Japaner damals losgeschickt haben (und jedes einzelne verfolgt seine eigene Taktik!). Die Ausstattung läßt wirklich keine Wünsche offen: Abgesehen davon, daß alles noch schöner, zweckmäßiger und benutzerfreundlicher geworden ist (Karte, Brücke, Periskop, Schadenskontrolle usw.) und etliche Optionen hinzugekommen sind (plus mehrere Highscorelisten), kann nun endlich das Spiel auch jederzeit abgesaved werden. Grafik, Sound und Steuerung sind über (fast) alle Zweifel

erhaben – Ausnahmen bestätigen die Regel: Von den gegnerischen Zielen gibt es keine Außenansichten wie beim eigenen U-Boot, und eine Maussteuerung fehlt

seltsamerweise ebenfalls. Trotz dieser kleinen Mankos ist Silent Service II eine rundum gelungene Mischung aus Action, Strategie und Realismus, die man je-

dem ans Herz legen kann, der nicht ganz wasserscheu ist. Bleibt nur zu hoffen, daß auch Amiga- und ST-Besitzer bald in den Genuß dieses Meisterwerks kommen – C 64-Jünger werden wohl auf jeden Fall mit der Urversion vorlieb nehmen müssen. (mm)



Silent Service II

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	87
Sound:	-	-	-	84
Realismus:	-	-	-	91
Red. Urteil:	-	-	-	92

Einarbeitungszeit: ca. eine Stunde

Preis: ca. 89,- DM

Hersteller: MicroProse

Bezug: Gamesworld

Amiga: Umsetzung wird in Erwägung gezogen.

ST: Umsetzung wird in Erwägung gezogen.

C 64: Nicht geplant.

PC: Unterstützt VGA, EGA, CGA, Adlib und Joystick. Eine Festplatte erhöht den Spielgenuß ungemein.

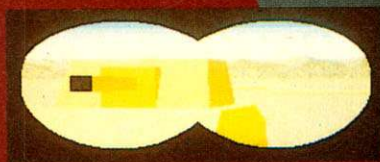
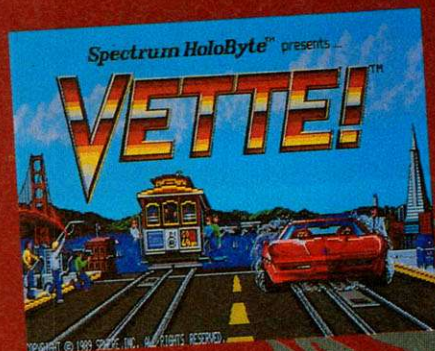
Tips & Tricks

Bei feindlichen Konvoys immer die Schiffe zuerst ausschalten, die einen angreifen können (vor allem Zerstörer). Nicht vergessen: Große Pötte haben in der Regel eine Eskorte, und auch bereits angeschossene Gegner können noch sehr gefährlich sein!

Vorsicht ist geboten, wenn man große Schlachtschiffe mit der Kanone erledigen will – sie verkraften jede Menge Treffer. Besser ist es, sie erstmal zu beschädigen (macht sie langsamer), dann zu torpedieren und ihnen mit der Gun den Rest zu geben. Hat man trotzdem mal den Kürzeren gezogen, empfehlen sich möglichst „wilde“ Ausweichmanöver mit häufigem Tempo- und Richtungswechsel.

Flugzeugträger und Superschlachtschiffe sind nur mit vollem (!) Torpedobeschuß zu knacken – anschließend sofort per Crashdive abtauchen und so versuchen, den Zerstörern zu entkommen.

Zu La



Lange Zeit vor der ersten Computerdiskette hat der Mensch das Rad erfunden – und auch Schiffe und Flugzeuge sind gleichsam Errungenschaften der allerjüngsten Vergangenheit, verglichen mit der weit zurückreichenden Geschichte der Landfahrzeuge. Nicht weiter verwunderlich also, daß sich auch die Spielehersteller bald all der Autos und Motorräder, Panzer und Skateboards angenommen haben. So gesehen hätten wir das Heft eigentlich mit dieser Rubrik beginnen müssen. Nur: „Simulationshistorisch“ betrachtet, kam das Flugzeug lange vor dem Rad! Auch heute noch haben Landfahrzeuge ihren Auftritt überwiegend in Actionspielen. Vermutlich liegt's daran, daß es wesentlich reizvoller ist, einmal mit einem Düsenjäger durch die Wolken zu brechen, als mit einem Auto zum Zigarettenholen zu fahren. Klarer Fall: Weshalb sollte man etwas am Computer simulieren, das man ohnehin tagtäglich erleben kann? Kein Wunder also, wenn es auf den nächsten Seiten vorwiegend um Testfahrten mit unerschwinglichen Superautos, Rundenzeiten im harten Renngeschäft oder heiße Panzerschlachten geht...

Auch taucht hier zum ersten Mal ein Problem auf, das uns im weiteren Verlauf dieses Sonderheftes noch öfter beschäftigen wird: Wo hört ein Actionspiel auf, beziehungsweise wo fängt eine Simulation an? Zur Abgrenzung war es uns wichtig, ob neben den (immer vorhandenen) Actionelementen auch eine gehörige Portion Realismus enthalten ist. So zum Beispiel haben wir uns nicht mit einer Pseudogangschaltung begnügt – wenn schon, denn schon! Games wie „Out Run“, „Super Hang On“ und Konsorten waren also von Anfang an chancenlos. Historisch gesehen, dürfte das mittlerweile klassische „Test Drive“ den Punkt markieren, ab dem man zum ersten Mal von einer (halbwegs) realistischen Simulation eines „normalen“ Autos sprechen kann. Das Spektrum reicht hier von Ferrari über Porsche bis hin zur Corvette; die eingebauten Features (Gangschaltung, Tankstop und strafzettelverteilende Polizisten) erwiesen sich als richtungsweisend für nachfolgende Programme. Allen voran natürlich „Test Drive 2“, das nicht nur mit einem weiter perfektionierten Spielablauf glänzt, sondern auch

PORSCHE 959			
Layout:	rear/4-WD	Approximate Price:	1236,000
Engine type:	twin-turbo dohc 24v flat-6		
Displacement:	2849cc		
Compression ratio:	8.3:1	0-60mph:	3.6s
Bhp @ rpm, SAE net:	444 @ 6500	0-100mph:	8.8s
Torque @ rpm, lb-ft:	369 @ 5500	1/4 mile:	12.8s
Transmission:	6 sp manual	0-116mph:	
Braking from 80mph:	245ft	Top speed:	197mph
Tires:	Bridgestone RE71	lb/Bhp:	6.7
	235/45VR-17 front/	Lateral Accel:	0.87g
	255/40VR-17 rear		



nde

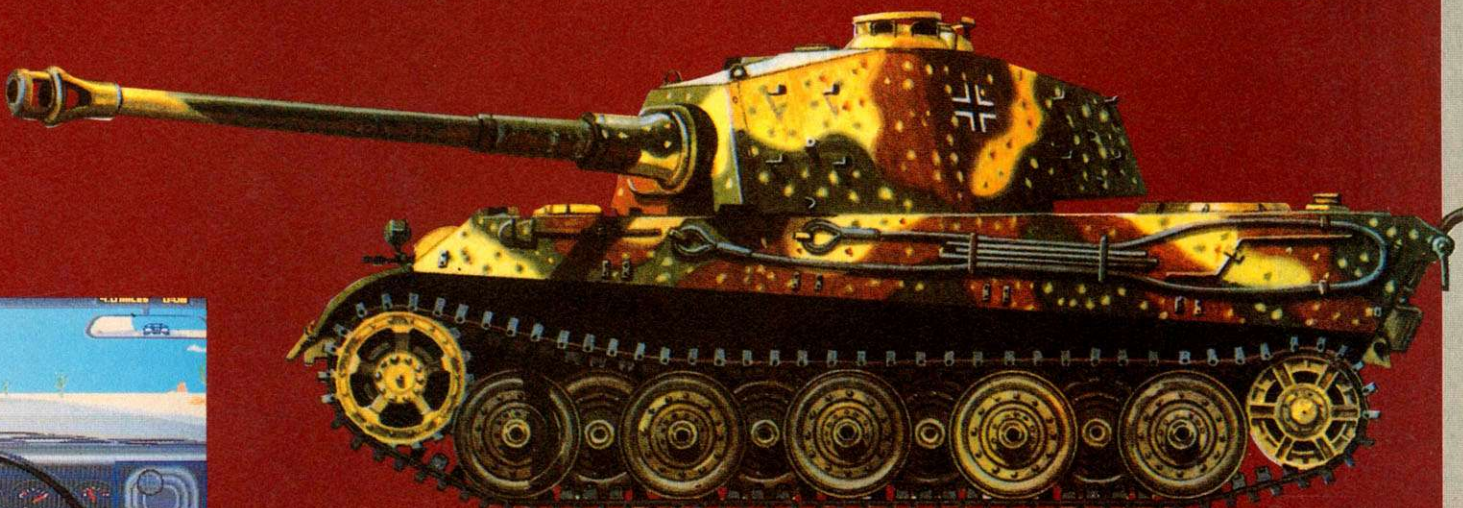
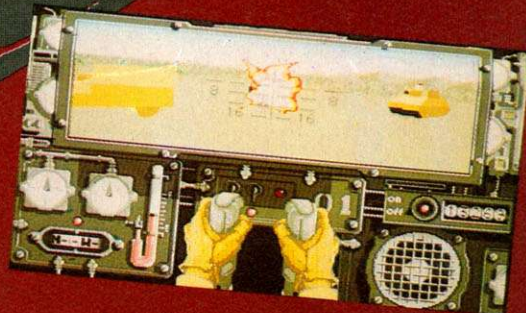
durch diverse Erweiterungsdisks, die den Bildschirm-Piloten mit zusätzlichen Autos und Landschaften versorgen.

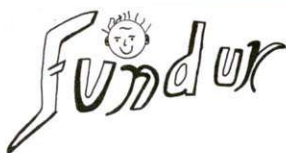
Das derzeitige Nonplusultra an Realitätsnähe stellt aber eindeutig „Vette“ von Spectrum Holobyte (jener Company, der wir auch „Falcon“ verdanken) dar. Manch einer wird vor dem Erscheinen dieses Programms vermutlich gar nicht gewußt haben, daß es so viele Ausführungen von diesem Flitzer gibt, den man hier durch ein originalgetreu wiedergegebenes San Francisco steuern darf.

Für Leute, denen so ein „Allerwelts-Sportwagen“ immer noch zu langsam ist, sind zwei Vertreter aus dem Formel-I-Zirkus mit dabei: „Ferrari Formula One“ und „Grand Prix Circuit“ bieten neben dröhnendem Motorengeräusch und qualmenden Reifen jede Menge Feinheiten, wie z.B. Fahrwerk-tuning im Windkanal. Etwas benachteiligt hinsichtlich Versoftungen und daher auch in diesem Heft sind die Motorradfahrer: „RVF Honda“ ist hier der alleinige Favorit. Daneben zieht zwar noch „The Cycles“ einsam seine Runden, da es sich aber eher wie

eine Zweiradversion von „Grand Prix Circuit“ ausnimmt, haben wir es zu den Kurztests am Ende des Hefts verbannt.

Last not least die militärische Abteilung: Neben „Sherman M 4“ sind hier „M 1 Tank Platoon“ und „Tank“ zu erwähnen, die beide den amerikanischen M 1-Panzer simulieren. Auch und gerade bei den kriegerischen Simulationen ergaben sich wieder jede Menge Zweifelsfragen: Ist das nicht eigentlich ein Strategiespiel, schließlich muß man ja mehrere Panzer gleichzeitig befehligen? Oder vielmehr ein Actiongame, denn die Steuerung ist nun wirklich kinderleicht und überhaupt nicht simulationswürdig...? Wir haben es uns mit der Auswahl bestimmt nicht leicht gemacht – hier also das letztendliche Ergebnis unserer tage- und nächtelangen Diskussionen ... (mm)





Computersoftware
R. Duregger
Hotline 02 02 / 76 39 08

Die besten SIMULATIONEN für die »Freundin« !!

688 ATTACK SUB	68,-
BATTLEHAWKS	68,-
CHUCK YEAGER'S AFT	69,-
COMBO RACER	68,-
CONQUEROR	68,-
CYCLES	68,-
F-16 FALCON	79,-
F-16 SCENERY	54,-
F-16 COMBAT PILOT	68,-
F-19 STEALTH FIGHTER	68,-
F-29 RETALIATOR	65,-
FIGHT.BOMB. (MISSION)	39,-
GUNSHIP	68,-
GRAND PRIX CIRC	68,-
HARLEY DAVIDSON	75,-
HARD DRIVING	55,-
HONDA RVF	68,-
JET	85,-
OMEGA	75,-
POWERBOAT	68,-
RED STORM RISING	68,-
SHERMAN M4	68,-
STUNT CAR RACER	69,-
SILENT SERVICE	68,-
TERR.EDITOR (SIM CITY)	39,-
SIM CITY	75,-
TEST DRIVE II	69,-

SCENERY ZU TEST DRIVE
CALIF. CHALLENGE
SUPERCARS
EUROPEAN CH.
MUSCLE CARS ... JE 39,-
THEIR FINEST HOUR 75,-

FUNDUR

RUDOLF DUREGGER
KRUPPSTRASSE 73
5600 WUPPERTAL 1
TEL.: 02 02 / 76 39 08
(24.00 Uhr)

Versand per Nachnahme oder
Vorkasse
VR.-Scheck portok. 5,- DM
Versandkunden können auch
mit der Karte zahlen. EURO-
CARD, AMERICAN EXPRESS,
VISA, DINERS CLUB.

GrooveSoft

die Software fuer den richtigen Drive
Nur Versand Kein Ladenverkauf
AMIGA only

Archipelagos	26,00	Harley Davidson	73,00	Player Manager	53,00
Armada	73,00	Heroes of the Lance	66,00	Police Quest 2	73,00
Bard's Tale II	60,00	Hillstar dt.	66,00	Pool of Radiance	63,00
Bard's Tale III	a. A.	Hitchhikers Guide	46,00	Populous	66,00
Bloodwych	63,00	Hound of Shadow	66,00	Powermonger	66,00
Bomb Jack	32,00	Imperium	66,00	Projectyle	66,00
Boulderdash Cornstr. Kit	26,00	Indiana Jones 3 - Adv.	65,00	Questron 2	53,00
Cadaver	a. A.	Iron Lord	66,00	Red Storm Rising	66,00
Carmen Santiago	64,00	Jeanne D'Arc	46,00	Resolution 101	63,00
Castle Master	56,00	Jumping Jack Son	51,00	Rodwar 2000	26,00
Champions of Krynn	66,00	Kampfgruppe	39,00	Space Quest 3	80,00
Chaos strikes back	63,00	Khalaan	66,00	Space Rouge	73,00
Chuck Yeager's AFT V2.0	66,00	Kick off 2	60,00	Super Wonderboy	32,00
Cin & Gribbage	73,00	Kind of Magic 2	60,00	Sword of Aragon	73,00
Colonel's Bequest	93,00	Kings Quest 4	73,00	Swords of Twilight D.A.	66,00
Conqueror	66,00	Klax	49,00	The President is missing	60,00
Conquest of Camelot	93,00	L & M Spiel	46,00	Their finest hour	73,00
Damocles	63,00	Legend of Fairghail	73,00	Theme Park Mystery	63,00
Deja Vu 2	63,00	Leisure Suit Larry 3	94,00	Time & Magic	26,00
Demons Winter	60,00	Loom	73,00	Turn it	46,00
Dragon Wars	66,00	Lost Dutchmans Mine	53,00	Turrican	53,00
Dungeon Master dt.	63,00	Metal Master	a. A.	Two to one	46,00
Dungeon Quest	63,00	Midwinter	66,00	Ultima 3	46,00
Elite	66,00	Might & Magic 2	73,00	Ultima 4	63,00
Emerald Mine 3 Prof	26,00	Millenium 2.2	32,00	Ultima 5	73,00
Faery Tale	53,00	M.U.L.E.	a. A.	Unreal	73,00
Fire & Brimstone	66,00	Neuromancer	60,00	Vermeer	63,00
Flintstones	19,00	New York Warriors	a. A.	Wall Street Wizard	53,00
Fred	66,00	Oil Imperium	53,00	War in middle earth	53,00
Halls of Montezuma	66,00	Omega	73,00	Zombi	66,00
Hammerfist	63,00	Pirates	66,00	Zork 2	73,00

NEUERSCHEINUNGEN AUF ANFRAGE!

Versandkosten: VK + 4,00 - NN + 6,00

TELEFON 0631-28809

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten!

SCHAU BEI ** WORLD OF WONDERS ** MAL REIN!

AMIGA TITEL	PREIS	AMIGA TITEL	PREIS	! ACHTUNG !
Addidas Champ. Footb. dt.	69,90	Last Ninja 2	dt. 64,90	*****
Antheads	39,90	Leavin Teramis	dt. 74,90	BESTELLUNGEN ab:
Apprentice	59,90	Legend of Fair. kompl.	dt. 69,90	90,00 DM
Back to the Future 2	64,90	Leisure Suit Larry 3	104,90	Versandkosten frei
Carmen San Diego	74,90	Lin Wus Challenge	a. A.	*****
Castle Master	dt. 64,90	Loom	dt. 69,90	Kostenlos aktuelle
Champions of Krynn	dt. 69,90	Loom kompl.	dt. 64,90	Preisliste anfordern!
Codename: ICEMAN	89,90	Lost Patrol	kompl. dt. 64,90	System angeben
Colonel Bequest	89,90	Magic Fly	a. A.	*****
Coloris	49,90	Manhunter 2	79,90	Neuheiten-Service
Combo Racer	dt. 64,90	Midnight Resistance	69,90	*****
Conquest of Camelot	89,90	New York Warriors	84,90	Tel: 0 61 96 / 8 24 67
Crackdown	64,90	On Safari	19,90	einfach mal anrufen!
Damocles	64,90	Oriental Games	74,90	*****
Domination	dt. 59,90	Pirates	dt. 64,90	Lösungsbücher:
Dragonflight kompl. dt.	79,90	Pro Powerboat Simulator	19,90	*****
Dragon Wars	74,90	Red Storm Rising	64,90	Champ. of Krynn: 29,90
Dynasty Wars	dt. 64,90	Resolution 101	74,90	Codenname: Iceman 29,90
Emlyn Hughes Int. Soccer	64,90	Rick Dangerous 2	74,90	Conquest of Camelot 29,90
Escape from the Planet	49,90	Rotox	dt. 64,90	Colonel Bequest 29,90
F-19 Stealth Fighter	74,90	Shadow of the Beast 2	a. A.	Dragon Wars: 29,90
F-29 Retaliator	64,90	Shadow Warriors	dt. 64,90	Dungeonmaster 29,90
Fimbo's Quest	dt. 64,90	Sherman M 4	dt. 69,90	Future Wars 29,90
Flood	dt. 69,90	Sim City Terrain E.	dt. 39,90	Heros Quest 29,90
Football Man. W.C.	dt. 49,90	Skidz	dt. 49,90	Kings Quest 1-4 je 29,09
Ghost and Goblins	49,90	Starblade	dt. 64,90	Leisure Suit Larry 1-3: je 29,90
Gold of the Aztecs	a. A.	T-Bird	19,90	Loom 29,90
Gravity	64,90	Their Finest Hour	dt. 79,90	Manhunt 1-2 je 29,90
Hammerfist	dt. 64,90	Theme Park Mystery	64,90	Might + Magic 2 29,90
Harley Davidson	74,90	The Plague	dt. 54,90	Police Quest 2 29,90
Heros Quest	84,90	The Punisher	64,90	Sec. of Silverbl. 29,90
Imperium	dt. 69,90	The Third Courier	64,90	Ultima 4-5 je 29,90
Impossamole	dt. 49,90	Thunderstrike	dt. 64,90	andere Bücher auf Anfrage
Intact	a. A.	Time Soldiers	64,90	*****
Italia 90 Winner Ed.	dt. 49,90	Tower of Babel	64,90	W.O.W. - Zentrale
Ivanhoe	dt. 64,90	Treasure Trap	69,90	W.O.W. - Frankfurt
Jumping Jackson	dt. 54,90	Ultima 5	74,90	*****
Khalaan	dt. 69,90	Unreal	dt. 79,90	VIDEOPREISLISTE Aug./Sept. ab 1. 10. 90
Kick Off 2	dt. 64,90	Venus Flytrap	dt. 49,90	*****
Kings Quest 4	84,90	Wings	74,90	- Alle Neuheiten auf einer 3 Std. Cass.

W.O.W. - Zentrale
Höhenstr. 31
6231 Schwalbach
Tel: 06196/82467
Mo-Fr: 14-21 Uhr
Sa: 9-14 Uhr

W.O.W. - Frankfurt
Herm.-Küster-Str. 58
6000 Frankfurt 80
Tel: 069/375064
Mo-Fr: 14-21 Uhr
Sa: 9-14 Uhr

Andere Spiele und Systeme auf Anfrage!
Versandkosten: NN = 6,00 DM, VK = 4,00 DM
Preisänderungen vorbehalten!

Copyright, Idee und alle Rechte bei W.O.W.

Delta PD

Schwalbacherstr. 61
6200 Wiesbaden 1
Tel. 0611 - 379189
BTX 0811379189

Amiga Public Domain, Hard-
und Software zu Traumpreisen...
Wo gibt es das so was?
Na bei uns!!!! Wir machen kleine
Preise die sich jeder leisten kann...

Zum Beispiel vertreiben wir
sämtliche Barnes Titel das ganze
Jahr zu 55% und 75%
Preisen...

Auch haben wir Amiga PD zu
langenahnten Preisen die sonst
keiner bietet...

...auf 35" ab 100 St. je
DM 1,95
...auf 525" ab 100 St. je
DM -80
genaue Preistaffelung auf Anfrage...

Das große PD-Buch Band 1 - 4
je DM 41.95
PD-Schatztruhe Taschenbuch
je DM 14.95

Wir berechnen bei Vorauszahlung
DoM 4,- bei NoM DoM 8,- und
bei Ausland DoM 16,-
- Freitimer vorbehalten -
- Andere Ausgaben sind ungültig -

Inserentenverzeichnis

ABC Soft	38
AHS	80
Data & Electronics	13
Delta-PD	44
Electronic Arts	2
Fundur Versand	44
Gamesworld	19
Groove Soft	44
Hamo Versand	66
Joker Verlag	23, 57
Joysoft	51
Magic Bytes	35, 95
Mirrorsoft	7
Neumann	66
Playsoft	80
Rushware	2
Softpower	80
Spectrum HoloByte	96
United Software	7, 96
World of Wonders	44
Wial Versand	53

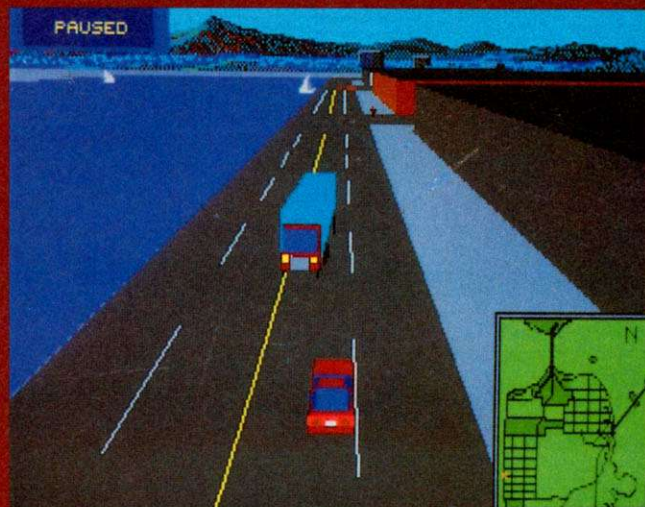
Dieses Spiel könnte unter dem Motto „Ein Klassiker und seine Folgen“ stehen. Anders ausgedrückt: Wer „Test Drive“ kennt, wird sich auch hier sehr schnell zurechtfinden...



Vette ist die liebevolle Kurzbezeichnung für Corvette – Amerikas Antwort auf europäische Flitzer Marke Porsche und Ferrari. In zahllosen Ausführungen macht der sportlichste aller Chevrolets nun schon seit 1953 die Highways unsicher, mit vier der Modelle darf man hier über den Screen rasen. Das schwächste davon schafft bereits locker 154 Meilen in der Stunde, in der stärksten (Tuning-)Version wird's nochmal satte 100 Meilen schneller!

Hat man sich „seine“ Corvette ausgesucht, geht's an die Bestimmung von Gegner (Porsche 928, Lamborghini Countach, Ferrari Testarossa oder F 40), Strecke (vier unterschiedlich schwere) und Schwierigkeitsgrad. Gefahren wird durch ein in Vektorgrafik nachgebildetes San Francisco, bei dem von der Golden Gate Bridge bis zur Verkehrsampel tatsächlich alles an seinem originalen Platz steht! Auf den Straßen von Frisco geht's (fast) zu wie im wirklichen Leben, mit Bussen, Taxis, Polizeiautos, Motorrädern und Fußgängern. Wer das Rennen für sich entscheidet, darf an einer Siegesfeier teilnehmen und seine Rundenzeit verewigen. Hier bekommt man dann auch eine Auswertung seiner fahrerischen Leistungen, samt kassierten Strafzetteln.

Gesteuert wird per Joystick (empfehlenswert), Maus (weniger gut) oder Tastatur (erträglich). Die Fahrt kann, beinahe wie bei einem Flugsimulator, aus den verschiedensten Perspektiven beobachtet werden: mit Blickrichtung nach vorne, links, rechts oder von einem Beobachtungs-Helikopter



aus. Auch an Rück- und Seitenspiegel haben die Programmierer gedacht. Überhaupt wurde in jeder Beziehung viel Wert auf Realismus gelegt, das Schalten etwa funktioniert noch besser als bei „Test Drive 2“. Nur ist das Fahrgebiet trotz aller Originaltreue nicht besonders abwechslungsreich, auf Abhilfe in Form von Szenario-Disks hofft man (bislang?) leider vergeblich. Zudem treiben ein paar kleine Bugs ihr Unwesen: So kann

es bei Crashes schon mal passieren, daß man in dem anderen Fahrzeug „hängenbleibt“.

Die Grafik ist für EGA-Verhältnisse sehr schön, läßt aber unter CGA deutlich nach. Dafür ist Vette! im CGA-Modus auch auf langsamen XTs spielbar, während die EGA-Version doch nach einem schnellen AT verlangt. Der Sound (Musik und Effekte) kommt zwar nur aus dem PC-Piepser, ist aber trotzdem ganz

erträglich. Auch wenn das Game insgesamt nicht ganz an „Test Drive 2“ heranreicht – in punkto Realitätsnähe läßt sich Vette! so schnell von keiner vergleichbaren Simulation abhängen! (mm)

Vette!

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	–	79
Sound:	–	–	–	45
Realismus:	–	–	–	90
Red. Urteil:	–	–	–	75

Einarbeitungszeit:

ca. 30 Minuten

Preis: ca. 99,- DM

Hersteller: Spectrum Holo-byte/Mirrorsoft

Bezug: Gamesworld

Amiga: Geplant ist die Umsetzung bereits seit längerem...

ST: Auch diese Version steht angeblich zwar bevor, vorläufig jedoch noch in den Sternen.

C64: Keine Konvertierung geplant.

PC: Unterstützt EGA, CGA und Hercules. Zwei verschiedene Versionen für AT/XT in der Packung. Kein Kopierschutz, dafür Abfrage aus dem dt. Handbuch. (Null-)Modemoption für zwei Spieler.

Tips & Tricks

Während Anfängern eher die Automatik zu empfehlen ist, sollten Profis lieber selbst schalten, weil sich damit noch einiges an Geschwindigkeit rausholen läßt.

Taucht die Polizei auf, am besten flüchten; falls das nicht klappt, eine gute Ausrede benutzen (kranke Oma und so).

Generell: Immer die Fahrspur suchen, auf der am wenigsten Betrieb herrscht. Vorsicht beim Lenken, vor allem bei hohen Geschwindigkeiten übersteuert der Wagen leicht.



Vette! geht mit der Mode: Digital-Armaturen

Test Drive 2 - The Duel

Begleitet von rockigen Rhythmen erscheint ein Porsche 959 auf dem Screen: Der Fahrer zeigt uns kurz sein strahlendstes Lächeln, dann läßt er den Motor aufheulen und rast davon. Kurz darauf rauscht ein knallroter Ferrari F 40 vorbei – bereits das Intro läßt keinen Zweifel daran, daß hier ein Spiel der Sonderklasse auf den User wartet.



Als Accolade den Vorgänger „Test Drive“ veröffentlichte, war die Aufregung groß: Noch nie hatte man eine Autofahrt so realistisch am Monitor miterleben können. Das Programm zeichnete sich vor allem durch seine detailverliebte Grafik aus, spielerisch war nicht gar so viel geboten. Aber die Softwareschmiede aus dem sonnigen Californien erkannte ihre Chance und legte einen Nachfolger vor, dessen Qualitäten weit über ein rein optisches Vergnügen hinausgehen!

Bei Test Drive II rasen zwei Fahrer schnittiger Sportwagen um die Wette. Und zwar nicht auf einer Rennpiste, sondern auf ganz normalen Landstraßen, die durch Wüstengegenden, Wälder und über gefährliche Bergpässe führen. Ziel des Spiels ist es, alle Etappen (von Tankstelle zu Tankstelle) schneller zu bewältigen als der hartnäckige Computergegner – möglichst in Bestzeit, schließlich werden die Rekordzeiten auf Diskette verewigt.

Bevor die gnadenlose Jagd ihren Lauf nimmt, darf der Spieler im Anfangsmenü die beiden Autos mitsamt ihren technischen Daten ausgie-

big bewundern. Außerdem läßt sich hier bestimmen, ob man gegen einen (Computer-)Gegner oder lieber gegen die Uhr fahren möchte. Nach nochmaligem kurzem Laden beginnt das Rennen: Zu sehen ist dabei ein Armaturenbrett mit Tacho und Drehzahlmesser, natürlich auch Lenkrad und Schaltknüppel – wie es sich gehört, ist alles animiert. Sogar an ein Radarwarngerät an der Sonnenblende haben die Programmierer gedacht. Durch die Windschutzscheibe ist die heranrasende Landschaft zu erkennen – und auf diesen Highways ist wirklich die Hölle los! Enge Kurven, Radarfallen, Ölspuren, herabfallende Felsbrocken, Schlaglöcher und humorlose Polizisten, die einem den Spaß an der Geschwindigkeit nicht gönnen wollen, erwarten den Fahrer. Und dann der Gegenverkehr! Lieferwagen, Käfer, ein dicker Mercedes, Polizeiautos, sie alle stellen die Reaktionsfähigkeit des Spielers auf eine harte Probe. Da lernt man es auch schnell zu schätzen, daß der Wagen mit einem Rückspiegel ausgestattet ist; er leistet nicht nur beim Überholen gute Dienste, auf diese Wei-

se kann man auch sehen, wie nahe der Verfolger schon herangekommen ist.

Der besondere Vorzug von Test Drive II ist sein hoher Grad an Realismus. Das ist sowohl bei der Ausstattung der Fahrzeuge zu bemerken, als auch bei vielen kleinen Grafikdetails: Am Straßenrand stehen z.B. Schilder mit Geschwindigkeitsbeschränkungen und Polizisten, die einen herauswinken, wenn man sich nicht daran gehalten hat. Darüber hinaus unterscheiden sich die verschiedenen Autos nicht nur in punkto Innenausstattung und Fahrleistungen, auch das Fahrverhalten ist durchaus unterschiedlich. Allen gemeinsam ist, daß sie sich nach einer kurzen Eingewöhnungsphase sehr gut steuern lassen; nicht unähnlich den Formel-Boliden aus „Grand Prix Circuit“ – kein Wunder, schließlich wurden beide Spiele vom selben Team entwickelt.

Der Schwierigkeitsgrad ist variabel, im Anfängermodus tauchen noch kaum Probleme auf, später muß man sich dann um Dinge wie die Gangschaltung etc. selbst bemühen. Die toll gezeichneten Landschaftsgrafiken ruckeln zwar während der Fahrt, aber das tut dem Spielspaß keinerlei Abbruch. Der Sound ist ebenfalls hervorragend: Eine fetzige Titelmelodie mit glasklarer Sprachausgabe und ausgezeichnete Effekte verwöhnen das Ohr.

Damit die Motivation nicht so schnell nachläßt, hat Accolade eine Reihe von (teuren) Zusatzdisketten mit neuen Autos und Landschaften herausgebracht. Nicht zuletzt deshalb ist für mich dieses Game, obwohl es schon über ein Jahr auf

dem Markt ist, immer noch eines der interessantesten Computerspiele überhaupt! (C. Borgmeier)

Test Drive II

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	79	72	72	
Sound:	77	64	58	
Realismus:	86	86	86	
Red. Urteil:	82	79	78	

Einarbeitungszeit: ca. 10 Minuten

Preis: ca. 84,- DM, bzw. ca. 59,- DM für C 64/Disk, ca. 39,- DM für C 64/Cass.

Hersteller: Accolade

Bezug: Rushware

Amiga: Highscores werden auf Disk abgespeichert. Installation auf Festplatte ist möglich, die Vorgehensweise dabei wird in der Anleitung genau erklärt. Nur für die Zusatzdiskette „European Challenge“ ist 1MB erforderlich.

ST: Vorerst nicht geplant.

C 64: Die 8 Bit-Version des Spiels nutzt die Fähigkeiten des Rechners weitgehend aus. Die Cassettenversion kommt mit einem durchsichtigen Tape daher!

PC: Das Spiel wird auf zwei 5.25“ Disks ausgeliefert, ein Umtauschcoupon für 3.5“ Disks liegt bei. Läuft mit CGA, EGA und Herkules.

Tips & Tricks

Wenn die Polizei hinter einem her ist, Vollgas geben und die Jungs auf keinen Fall überholen lassen, sonst gibt's einen Strafzettel. Sobald das Radarwarnsystem blinkt, sollte man sich (ausnahmsweise) an die Geschwindigkeitsbeschränkungen halten. Und das Wichtigste: Den Kontrahenten niemals vorbeiziehen lassen, in späteren Levels ist er nämlich kaum noch einzuholen. Am besten immer auf dem Mittelstreifen fahren, entgegenkommenden Fahrzeugen aber rechtzeitig ausweichen.



Zusatzdisketten Test Drive II

Jeweils zwei Disketten mit neuen Landschaften, beziehungsweise Autos sollen

den Spaß an diesem Game möglichst lange erhalten. Der Preis beträgt einheit-

lich ca. 39,- DM, die Disks sind nur in Verbindung mit Test Drive II lauffähig.



California Challenge

Insgesamt acht Strecken im sonnigen Kalifornien: Hügelige Berglandschaften, Wälder mit mysteriösen Bäumen und felsige Routen am Meer. Außer-

dem kann man bei der Fahrt durch die Straßen von San Francisco so bekannte Bauwerke wie die Golden Gate Bridge bewundern.



Muscle Cars

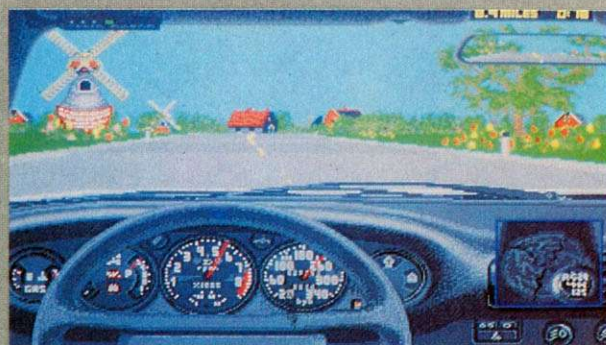
American Way of Drive: Shelby GT 500 Cobra, Corvette Sting Ray, Dodge Charger Daytona, Pontiac GTO, Copo 9560 ZL-1 Camaro.



Layout:	rear/rear	Approximate Price:	
Engine type:	twin turbo flat-6		\$177,000
Displacement:	3366cc		
Compression ratio:	7.5:1	0-60mph:	4.8s
Bhp @ rpm, SAE net:	469 @ 5950	0-100mph:	7.3s
Torque @ rpm, lb-ft:	457 @ 5100	1/4 mile:	11.7s
Transmission:	5 sp manual		@ 133.5mph
Braking from 80mph:	240ft	Top speed:	211mph
Tires:	Dunlop Denloc D40, 215/45VR-17 front/255/40VR-17 rear	1b/Bhp:	5.4
		Lateral Accel:	0.87g

The Supercars

Boliden für Feinschmecker: Lotus Esprit Turbo, Ferrari Testarossa, Porsche 911 RUF, Lamborghini Countach 5000S, Corvette ZR1.



European Challenge

European Challenge ist eine rasante Sightseeing-Tour quer durch Europa mit vielen Sehenswürdigkeiten am Wegesrand. In den Niederlanden gibt es Windmühlen zu bestaunen; nach der Fahrt über die deutschen Autobah-

nen kann man sich z.B. die Schweiz mit ihren Steilpässen und Berghütten ansehen. Oder wie wäre es mit einem Ausflug an die französische Riviera, die Costa Brava oder nach Rom zum Kolosseum?

FERRARI FORMULA ONE

Zigtausende verfolgen die Rennen der Formel 1 live, daheim vor dem Fernseher sind es Millionen. Um so ein Spektakel mal aus der Fahrerperspektive zu erleben, muß man nicht unbedingt Niki Lauda heißen – Electronic Arts macht's möglich...

Ferrari Formula One ist zwar kaum die neueste Rennsimulation, aber immer noch eine der ausgefeiltesten. Der Spieler wird hier gleich dreifach gefordert: Als Fahrer, Mechaniker und Manager – also gewissermaßen ein Einmann-Rennteam rund um den legendären Ferrari F 186. Zu Beginn der Rennfahrerkarriere muß man sich erstmal die nötige Fahrpraxis aneignen, sobald man dann über die

Runden kommt, ohne den teuren Schlitten zu ruinieren, geht's an die Feinabstimmung von Motor, Getriebe und Aufhängung. So gut wie alles läßt sich dem eigenen Fahrstil anpassen: Ladedruck, Einspritzelektronik, Übersetzung, Spoiler und sogar die Reifenmischung! Auf dem Motorprüfstand und im Windkanal wird der Wagen nochmal durchgecheckt, dann folgt die Bewährungsprobe

auf der Teststrecke. Ganz nebenbei kriegt man so auch mit, welche Wahnsinnssummen die Formel 1 verschlingt – pro Rennen gehen drei, vier Motoren und unzählige Reifen drauf (die verschlissenen Nerven gar nicht miteingerechnet). Wie gut, daß das Programm mit dem Etat nicht knausrig ist...

Das sorgsam optimierte Fahrzeug wird auf einen Truck verladen, mit dem man eine Saison lang alle bekannten Rennstrecken der Welt abklappert. Von Rio bis Imola stehen immer wieder Testrunden, Qualifikationsläufe und natürlich die Rennen selbst auf der Tagesordnung. Zwar können auch zwischen den einzelnen Läufen noch kleine Verbesserungen vorgenommen werden, aber da alles in Echtzeit abläuft, ist jetzt ständig Eile geboten. Am Ende der Saison winkt dann der Weltmeistertitel – vorausgesetzt, man hat sich gegen die computergesteuerte Konkurrenz erfolgreich durchgesetzt.

Grafisch bietet Ferrari Formula One gehobenen Durchschnitt: Alle 16 Rennstrecken haben originalgetreue Hintergrundgrafiken, leider ruckelt es während der Fahrt ein bißchen. Beim Sound fällt die ruhige, völlig unpassende Titelmusik auf, die Geräusche sind dagegen wieder einwandfrei realistisch (von der PC-Version mal abgesehen). Gesteuert wird der Bolid mit der Maus, etwas gewöhnungsbedürftig zwar am Anfang, aber schon bald vollkommen problemlos. Was das Programm vor allem auszeichnet, ist seine hohe Rea-

litätstreue, bedingt durch die vielen Einstellmöglichkeiten – Niki hätte bestimmt seine Freude daran gehabt! (wh)

Ferrari Formula One

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	68	68	67	60
Sound:	65	62	63	18
Realismus:	86	86	86	81
Red. Urteil:	78	78	75	70

Einarbeitungszeit: ca. eine Stunde

Preis: ca. 85,- DM, bzw. ca. 49,-/39,- DM für C 64 Disk/Kass.

Hersteller: Electronic Arts

Bezug: Leisuresoft

Amiga: Umfassende deutsche Anleitung, verschiedene Schwierigkeitsstufen, kein Kopierschutz.

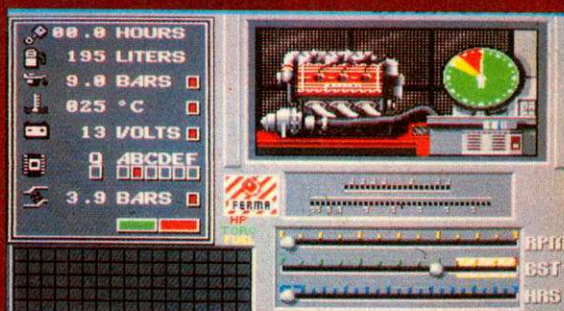
ST: Sound etwas schwächer als bei der Amigaversion, Farbmonitor erforderlich.

C 64: Die gesamte Präsentation ist für C 64 Verhältnisse sehr chic, nur die Ladezeiten sind relativ lang. Gesteuert wird hier mit dem Joystick.

PC: Unterstützt Maus, Joystick, CGA, EGA und Hercules, aber wegen des Alters weder VGA noch Soundkarten. Schade, denn der Pieps-Sound trägt nicht gerade zur Atmosphäre bei...

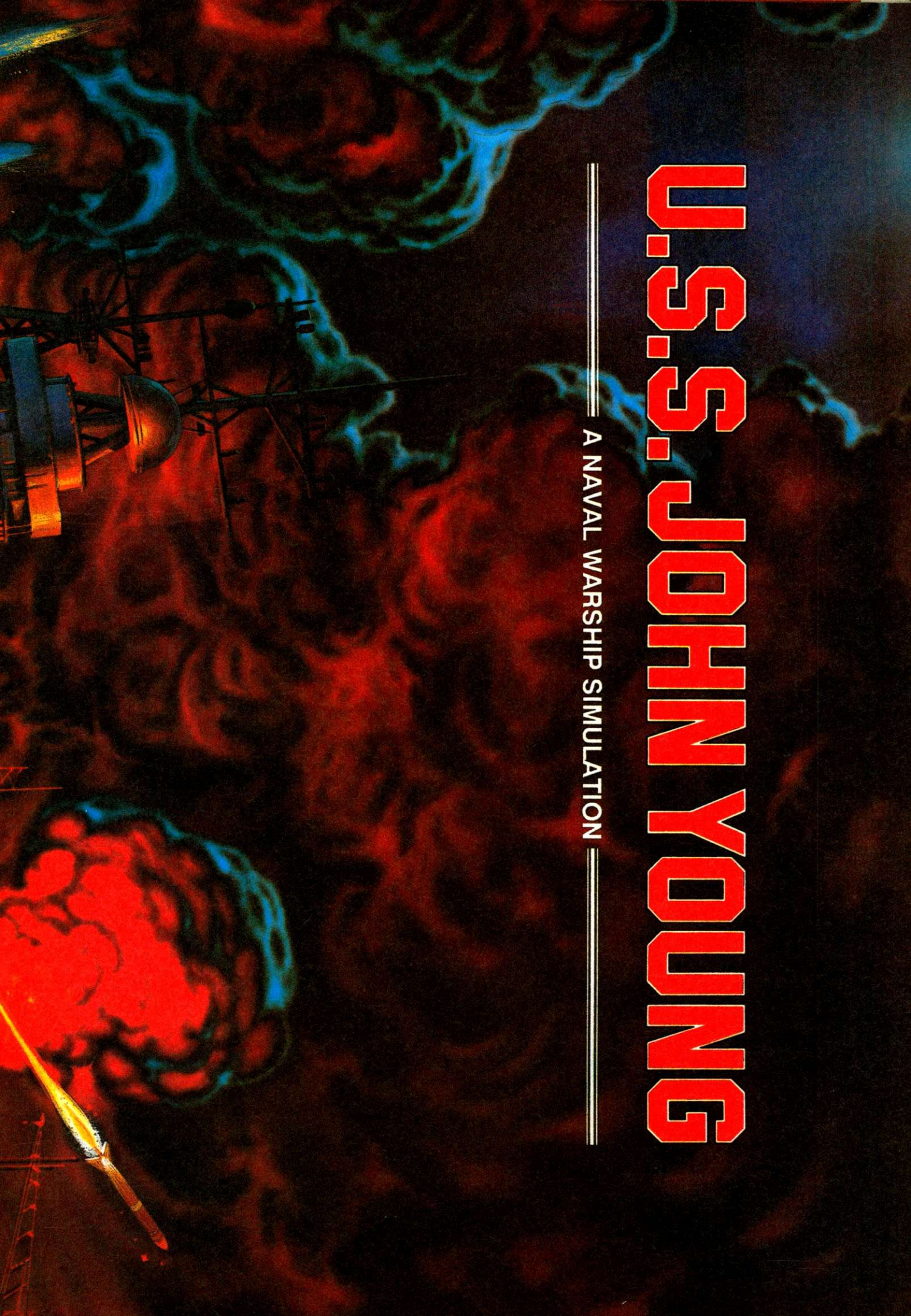
Tips & Tricks

Ein optimal eingestelltes Fahrzeug ist schon der halbe Sieg, daher lieber einmal zuviel als einmal zuwenig testen. Dabei die richtige Reifenmischung (abhängig vom Wetter) nicht vergessen! Möglichst keine Rennstrecke über 35 Kilometer ansetzen, bei vollem Ladedruck muß man sonst nachtanken. Beim Überholen ist größte Vorsicht geboten: Die Konkurrenz bevorzugt einen recht aggressiven Fahrstil...

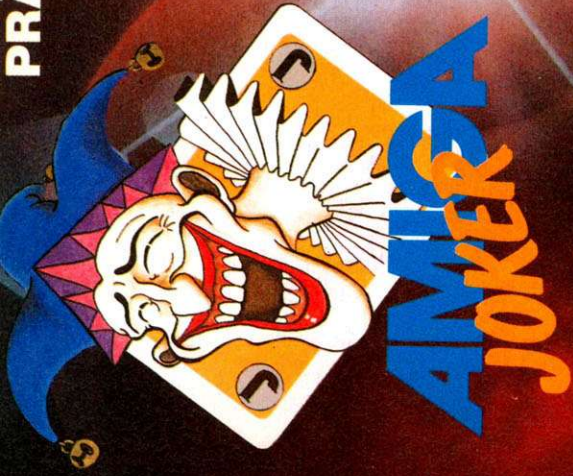


U.S.S. JOHN YOUNG

— — — — —
A NAVAL WARSHIP SIMULATION — — — — —



PRÄSENTIERT: SIMULATIONEN







MAGIC BYTES

Grand Prix Circuit

Accolade ist der heimliche Weltmeister bei den Fahrsimulationen. Angehende Formel I-Piloten kommen um dieses Label, das schon das famose „Test Drive II“ vorgelegt hat, einfach nicht herum.

Wieder einmal geht es um heulende Motoren und schnelle Flitzer. Bei diesem Spiel haben sich die Programmierer ersichtlich (und erfolgreich!) bemüht, alles so realistisch wie möglich zu gestalten. Zum Beispiel sind die acht vorhandenen Rennkurse den Originalstrecken aus dem internationalen Formel I-Zirkus nachempfunden. Wer möchte nicht einmal über den Hockenheim-Ring brausen oder den Silverstone Circuit ausprobieren? Auch bei der Wahl des Gefährts steht man vor einem reichen Angebot. Vielleicht einen Ferrari V12, 3,5 Liter oder doch lieber einen Williams mit 6-Gang Getriebe? Darf es auch ein McLaren mit Honda Turbo sein? Um sich die Qual der Wahl etwas zu erleichtern, kann man vor dem Rennen alle Autos mitsamt ihren technischen Daten anschauen.

Grundsätzlich hat der Spieler bei Grand Prix Circuit drei Möglichkeiten: Entweder er nimmt gleich an der Weltmeisterschaft teil, absolviert alle acht Strecken und bekommt am Ende seine Championship-Platzierung, oder er fährt nur auf einem der Kurse ein Rennen mit und erhält dann vom Computer seinen Rang in einer Tabelle zugewiesen. Schließlich kann man auch nur zu einem Probelauf starten. Das ist vor jedem wichtigen Rennen zu empfehlen, allein schon um den Streckenverlauf kennenzulernen.

Vor dem eigentlichen Rennen muß eine Qualifikationsrunde gedreht werden, mit der die Startposition bestimmt wird. Während der Fahrt sieht man das Geschehen aus der Perspektive des Piloten; im Cockpit befinden sich Gangschaltung, Drehzahlmesser, Tempera-



Ist doch wirklich ein hübsches Auto, nicht?



Ein böser Dreher – jetzt heißt's ausweichen!



Überholmanöver werden oft zum Krimi!

turanzeige und Tachometer. Sogar an zwei Rückspiegel wurde gedacht. Wenn man im Eifer des Gefechts sein Fahrzeug beschädigt hat, kann man einen kurzen Boxenstop einlegen. Hat man zu Beginn den Anfängermodus gewählt, übernimmt der

Computer das Schalten und achtet darauf, daß der Motor nicht überhitzt wird. Bei den höheren Schwierigkeitsgraden (insgesamt fünf) muß man dann ganz alleine sehen, wie man klarkommt. Die Steuerung der Boliden vermittelt ein durchaus rea-

listisches Fahrgefühl, auch die 3D-Grafik ist außerordentlich gut gelungen. Punktabzüge gibt es allerdings für den brummigen Sound: Die Motorengeräusche sind zwar ganz ordentlich, aber eine anspornende Begleitmusik fehlt vollkommen. Nichtsdestotrotz: Wer sich für schnelle Flitzer und heiße Rennen interessiert, sollte unbedingt mal eine Probefahrt mit Grand Prix Circuit wagen!

(C. Borgmeier)

Grand Prix Circuit

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	78	—	67	83
Sound:	66	—	62	54
Realismus:	82	—	82	82
Red. Urteil:	81	—	68	79

Einarbeitungszeit:

ca. 10 Minuten

Preis: ca. 84,- DM für Amiga und PC, ca. 49,- DM für C 64 Disk, ca. 39,- DM für C 64 Cassette.

Hersteller: Accolade

Bezug: Gamesworld

Amiga: Rennen können abgespeichert werden, dafür sind auf der Diskette neun Speicherplätze vorgesehen.

ST: Vorerst nicht geplant.

C64: Die Cassettenversion hat keine Save-Funktion. Cartridges herausnehmen, sonst gibt's Ladeschwierigkeiten. Bei weitem nicht so gut spielbar wie die Amiga-version.

PC: Zwei Disketten. Läuft mit CGA, Tandy, EGA und Hercules-Monochrom.

Tips & Tricks

Der leichteste Kurs ist Silverstone, denn dort gibt es die wenigsten Kurven.

Bei den Qualifikationsrunden am besten immer auf der Mittellinie fahren.

Legt man einen Boxenstop ein, sollte man immer gleich alle Reifen wechseln; das kostet zwar etwas mehr Zeit, aber dafür sind danach wirklich alle Mängel behoben.

INDIANAPOLIS 500

Hier geht es nicht um irgendein Autorennen, sondern um eine Institution: Während des legendären 500 Meilen-Spektakels hält praktisch ganz Amerika den Atem an! Ob Electronic Arts Versoftung ebenso atemberaubend ist?

Daß die Programmierer begeisterte Autonarren sind, hätten sie nicht erst in die Anleitung schreiben müssen – das merkt man schon an der Mühe, die sie sich mit dem Realismus gemacht haben: Die Strecke ist dem Original mit allen Einzelheiten nachempfunden, nicht einmal die Zuschauer fehlen! Der Kurs mißt exakt 2,5 Meilen, es wollen also satte 200 Runden absolviert sein,

ehe man eine Chance hat, am Siebertreppchen zu stehen. Natürlich haben die 32 anderen (computergesteuerten) Fahrer genau das gleiche Ziel vor Augen... Aber zunächst einmal muß man sich für einen von drei Boliden entscheiden, die alle sehr unterschiedliche Fahreigenschaften aufweisen (von langsam, aber gutmütig bis schnell, aber sensibel). Dann geht's an die

Feineinstellung: Reifen, Sprit – hier muß alles aufeinander abgestimmt werden. Danach sollte man im Trainings-Modus noch tüchtig üben, ehe man sich für die Qualifikationsrunde an den Start begibt. Im Rennen selbst müssen übrigens nicht unbedingt die vollen 200 Runden gedreht werden. Man hat die Wahl zwischen vier verschiedenen Versionen, wobei die kürzeste nur 10 Umrundungen mißt und zudem die Möglichkeit ausschließt, daß das Fahrzeug Schaden nimmt. Beim „vollen Programm“ hingegen ist wieder Realismus Trumpf: Hier gibt es Unfälle, Motorschäden, Boxenstops und sogar die gelbe Flagge, die bedeutet, daß alle Fahrer wegen eines Unfalls auf der Strecke die Geschwindigkeit reduzieren müssen.

Ein besonderer Leckerbissen bei Indianapolis 500 sind die sechs möglichen Perspektiven. Neben dem normalen Blick aus dem Cockpit kann man sich beispielsweise Wiederholungen der Unfälle ansehen, sein eigenes Auto von hinten bestaunen, oder sogar auf eine TV-Aufnahme des führenden Wagens schalten. Überhaupt ist die Vektorgrafik eine Pracht, und auch der Sound kann überzeugen, besonders wenn man eine Ad-lib-Karte besitzt. Wer gar mit Roland oder MT-32 ausgestattet ist, bekommt ein Akustik-Erlebnis der Sonderklasse! Auch die Steuerung (Joystick oder Tastatur) ist über jeden Zweifel erhaben, zumal es noch die Sonderfunktion „Cruise Control“ gibt, wo eine konstante Geschwindigkeit eingestellt werden kann, um

sich ganz auf's Lenken zu konzentrieren.

Also das ultimative Rennprogramm? Leider nein. All der schöne Realismus bringt nämlich einen gravierenden Nachteil mit sich: Da es ja nur diese eine Strecke gibt, kennt man bald jeden Grashalm! Piloten, die das nicht stört, sollten aber unbedingt bei Indianapolis 500 an den Start gehen – es lohnt sich! (mm)



Noch realistischer ist nur die Wirklichkeit!



Die schönsten Crashes der Softwaregeschichte!

Indianapolis 500

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	89
Sound:	-	-	-	86
Realismus:	-	-	-	88
Red. Urteil:	-	-	-	78

Einarbeitungszeit: ca. eine Stunde

Preis: ca. 89,- DM

Hersteller: Electronic Arts

Bezug: Rushware

Amiga: Die Umsetzung wird voraussichtlich bis zum Jahresanfang 1991 fertig sein.

ST: Nicht geplant.

C 64: Nicht geplant.

PC: Unterstützt Joystick, sowie praktisch alle Grafik- und Soundkarten außer Hercules. Auf langsamen Rechnern können Details zugunsten eines flotteren Spiels abgeschaltet werden, was dem Spaß erstaunlich wenig Abbruch tut!

Tips & Tricks

Für die Qualifikation sollte man so wenig wie nur möglich tanken, um höhere Geschwindigkeiten zu erreichen. Im Rennen ist es genau umgekehrt, 200 Runden sind eine ganz schön lange Zeit. Nicht vergessen, so ca. alle 30 Runden einen Boxenstop einzulegen!

Wer besonders spektakuläre Unfälle sehen möchte, sollte es mal als Geisterfahrer versuchen...

Wir halten ständig einige Tausend Programme für Sie auf Lager und können Sie darum meist schon am gleichen Tag mit den gewünschten Titeln beliefern.

Mit Sternchen (*) gekennzeichnete Programme waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze erwartet.
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Dies ist nur ein Auszug aus unserem Angebot! Fordern Sie heute noch unsere ausführliche, kostenlose Preisliste an!

Joysoft



U-Boot-Simulationen

Amiga Atari ST MS-DOS

688 Attack Sub	69.90	--	79.90
Red Storm Rising.....	69.90	69.90	--
Gunboat.....	--	--	74.90
USS John Young	49.90	--	--
Powerboat *	64.90	64.90	64.90
Silent Service	69.90	69.90	69.90
Silent Service II	--	--	89.90

Flug-Simulationen

Amiga Atari ST MS-DOS

Battlehawk 1942	64.90	--	64.90
Bomber.....	74.90	69.90	84.90
Bomber Miss. Disk	39.90	38.90	39.90
F15 Strike Eagle II	--	--	89.90
F16 Combat Pilot**	64.90	64.90	64.90
F16 Falcon **	84.90	74.90	--
F16 Falcon Miss. I**	59.90	59.90	--
F16 Falcon Miss. II**	59.90	59.90	--
F29 Retaliator **	69.90	69.90	--
Flight of the Intruder....	--	--	79.90
Flightsimulator II**	105.00	105.00	--
Flightsimulator IV**	--	--	159.00
Gunship	--	79.90	99.00
Jetfighter **	--	--	79.90
LHX Attack Chopper**	--	--	99.00
P 47 Thunderbolt **	69.90	69.90	69.90
Secret Weapons of... *	79.90	79.90	79.90
Their Finest Hour**	74.90	74.90	74.90
Wings (1MB)	69.90	--	--

Panzer-Simulationen

Amiga Atari ST MS-DOS

A10 Tank Killer.....	--	--	89.90
Abrams Battle Tank	--	--	64.90
Conqueror **	69.90	69.90	--
Heavy Metall **	64.90	49.90	64.90
M1 Tank Platoon.....	--	--	99.00
Panzer Battles.....	--	--	69.90
Sherman M4	69.90	69.90	69.90
Steel Thunder	--	--	69.90
Tank	--	--	79.90
Tank Attack	64.90	64.90	--

"Boden"-Simulationen

Amiga Atari ST MS-DOS

Comboracer.....	59.90	54.90	--
Cycles.....	64.90	--	69.90
Days of Thunder *	69.90	69.90	69.90
Deathtrack	--	--	74.90
Ferrari Formula One	--	69.90	--
Grand Prix Circuit.....	69.90	--	69.90
Honda RVF **	69.90	69.90	--

Amiga Atari ST MS-DOS

Supercars	39.90	--	39.90
Supercars (Gremlin) ...	49.90	49.90	--
Test Drive II	69.90	64.90*	69.90
TDII:California Chal. .	39.90	--	39.90
TDII:European Chal. .	39.90	--	39.90
TDII: Muscle Cars.....	34.90	--	39.90
Vette.....	--	--	79.90

Amiga Atari ST MS-DOS

Carrier Command **	69.90	69.90	69.90
E.S.S.....	79.90	79.90	--
Elite	--	--	69.90
Imperium **	69.90	69.90	69.90
Silpheed	--	--	74.90
Space Rogue	74.90	74.90	79.90
Starglider II **	64.90	--	--
UMS Set.....	49.90	--	--
UMS II *	74.90	79.90	79.90

Amiga Atari ST MS-DOS

Balance of Power II	69.90	69.90	69.90
Dragon Flight **	69.90	69.90	84.90
Dragon Strike.....	--	--	74.90
Kennedy Approach.....	--	69.90	--
Oil Imperium **	59.90	59.90	59.90
Pinball Magic **	54.90	59.90	64.90
Railroad Tycoon	--	--	89.90
Sim City **	79.90	79.90	79.90
Sim City Terrain Ed....	44.90	44.90	44.90
Ultimate Golf **	64.90	64.90	--

Versand und Laden

Anwenderberatung/Verkauf

Filiale Düsseldorf

Filiale Bonn

Fax 02 21 - 44 71 61
Gottesweg 157
5000 Köln 41
0221 - 44 30 56

Mathiasstr. 24-26
5000 Köln 1
0221 - 23 95 26

Aufgepaßt: Wir führen auch Musikvideos. Mehr Infos dazu in unserer Preisliste.

Pempelforter Str.47
4000 Düsseldorf 1
02 11 - 36 44 45

Münster Str. 18
5300 Bonn 1
02 28 - 65 97 26

Das Angebot an (guter) Software für die Fans heißer Motorradrennen ist nicht gerade überwältigend – eine der wenigen rühmlichen Ausnahmen ist Micro Styles Simulation einer 750er-Maschine.

Wer sich bei RVF Honda in den Sattel schwingt, hat nur ein Ziel vor Augen: den Weltmeister-Titel. Allerdings geben pro Rennen acht Computergegner ihr Bestes, um dem hoffnungsvollen Neuling die Suppe zu versalzen. Fast wie im wirklichen Rennfahrerleben wird erstmal klein und bescheiden im „Clubman“-Level angefangen, dann arbeitet man sich über nationale und internationale Ausscheidungen bis an die Weltspitze vor. Alle 22 Strecken, die es dabei zu durchkurven gilt, wurden berühmten Originalkursen, wie Imola und Salzburgring nachempfunden.

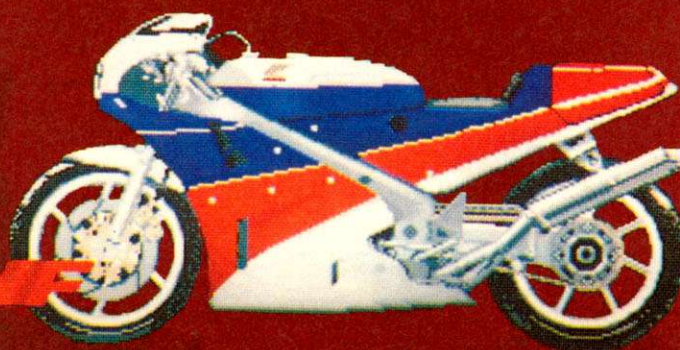
Das Fahren selbst erweist sich als völlig unproblematisch: Anschieben, auf die Maschine springen und Gas geben – schon ist man unterwegs. Mit dem Joystick wird beschleunigt, geschaltet und abgebremst; über Geschwindigkeit, Drehzahl, Anzahl der gefahrenen Runden und die aktuelle Position geben entsprechende Bildschirmanzeigen Auskunft. Kommt es mal zu einem Sturz, sieht man den Piloten in hohem Bogen vom Gefährt fliegen; wirklich Schlimmes passiert dabei merkwürdigerweise höchst selten (vom Zeitverlust einmal abgesehen). Meist verweigern nach einem Crash lediglich die Instrumente ihren Dienst, was durch einen kurzen Boxenstop wieder ins Lot gebracht werden kann.

Grafisch bietet RVF Honda annehmbaren Durchschnitt – es ruckelt ein wenig, und die Landschaften wirken auf Dauer doch ziemlich eintönig. Der Sound läßt da schon eher aufhorchen: Eine rockige Titelmusik und kräftig röhrende Motoren während der Fahrt stimulieren zu immer neuen Höchstleistungen. Zudem ist die Steuerung wirklich gut gelöst, man hat seine Maschine schnell und sicher im Griff. Das Motorrad verhält

sich im allgemeinen ausgesprochen realistisch – jedenfalls, solange man alleine auf der Straße ist, bei der Kollisionsabfrage waren die Programmierer etwas schlampig (so kommt es

schon mal vor, daß ein Konkurrent durch das eigene Sprite hindurch- anstatt an ihm vorbeifährt!). Verschiedene Tabellen und (abspeicherbare) Ranglisten sind vorhanden, dazu versorgt

eine ausführliche Anleitung den Weltmeister in Spe mit zahlreichen Hintergrundinformationen. Summa summarum ist RVF Honda eine eigenständige und solide Motorradsimulation – im Gegensatz zu beispielsweise Accolades „The Cycles“, wo lediglich das Spielprinzip von „Grand Prix Circuit“ übernommen und der Zweirad-Thematik angepaßt wurde. (ur)



RVF Honda

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	68	68	-	-
Sound:	74	69	-	-
Realismus:	71	70	-	-
Red. Urteil:	73	72	-	-

Einarbeitungszeit:

ca. 20 Minuten

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Micro Style

Bezug: Rushware

Amiga: Der einzige, aber dafür deutlich hörbare Unterschied zur ST-Version besteht beim Sound: Das Dröhnen der Motoren klingt auf dem Amiga um einiges überzeugender!

ST: (Auch) die ST-Version hat eine Datalink-Option zum Verbinden zweier Computer, damit macht der Kampf um Zentimeter und Sekunden gleich doppelt Spaß.

C64: Nicht erhältlich.

PC: Seit nunmehr einem Jahr „in Vorbereitung“. Aber mit etwas Glück...

Tips & Tricks

Selbstverständlich sollte man jeden Kurs erstmal gründlich im Trainingsmodus erkunden, ehe man sich ins Rennen wagt. Vor allem im Hinblick auf die zahlreichen Öl- und Wasserlachen. Wertvolle Sekunden holt man vor allem in den Kurven heraus; die Anleitung enthält zudem beherzigenswerte Tips über das richtige Angehen der einzelnen Strecken.

Wial

Versand Service

Andreas Albert & Partner
Liegnitzerstr. 13
8038 Gröbenzell

Tel 08142/8273
Tel 08142/53912

FLUGSIMULATIONEN

ST AMI

BATTLEHAWKS 1942	59,90	59,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	81,90	81,90
F-16 FALCON DT. 1MB	87,00	72,00
F-16 MISSION DISK 1 DT.	49,90	49,90
F-16 MISSION DISK 2 DT.	54,90	54,90
F-16 STEALTH FIGHTER DT.	89,90	89,90
F-29 RETALIATOR	84,90	84,90
FIGHTER BOMBER DT.	89,90	89,90
THEIR FINEST HOUR DT.	89,90	89,90
WINGS DT.		74,90

HANDEL/STRATEGIE

ST AMI

BALANCE OF POWER 2		58,90
IMPERIUM DT.	65,90	85,90
INVEST KOMPLETT DT.	65,90	85,90
LORDS OF THE RISING SUN DT.		72,90
MIDWINTER DT.	65,90	85,90
KLHALAAN KOMPLETT DT.	65,90	85,90
OIL IMPERIUM KOMPLETT DT.	54,90	54,90
PIRATES DT.	65,90	85,90
PORTS OF CALL DT.		59,90
REEDEREI KOMPLETT DT.	54,90	54,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT.	59,90	59,90
RISK DT.		79,90
SIM CITY DT.	72,90	72,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR DT.		39,90
STARFLIGHT DT.	65,90	85,90
TOWER OF BABEL DT.	59,90	59,90

RENN & SPORTSPIELE ST AMI

BUDOKAN DT.		65,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.		54,90
COMBO RACER DT.	59,90	59,90
CONTINENTAL CIRCUS DT.	49,90	49,90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER	64,90	64,90
FOOTBALLMANAGER W. C. EDIT.	54,90	54,90
GREAT COURTS DT.	65,90	85,90
HARD DRIVIN	49,90	49,90
HARLEY DAVIDSON	72,90	72,90
INTERNATIONAL SOCCER CH. DT.	85,90	85,90
INTERNATIONAL 3D TENNIS DT.	65,90	85,90
ITALY 1990	17,90	17,90
KICK OFF 2 DT.	59,90	59,90
MANCHESTER UNITED DT.	49,90	49,90
OUTRUN 1MB	28,90	28,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90	49,90
PRO TENNIS SIMULATOR		17,90
RVF HONDA	59,90	59,90
STUNTCAR RACER	59,90	59,90
TIE BREAK DT.	65,90	85,90
TURBO OUTFUN	59,90	59,90
TEST DRIVE 2		63,90
TEST DRIVE 2 SCENERY je		35,90
ULTIMATE GOLF DT.	59,90	59,90
WORLD CLASS LEADERBOARD		28,90

SIMULATIONEN SONSTIGE

ST AMI

688 ATTACK SUB		65,90
DAS REICH 1971 KOMPLETT DT	17,90	
RED STORM RISING DT		65,90
SHERMAN M4	59,90	59,90
UMS 2 DT.	72,90	72,90
WOLFPACK DT. *		74,90

SPICHERERWEITERUNGEN LAUFWERKE und LEERDISKETTEN

Preise bitte anfragen

FLUGSIMULATIONEN

IBM/PC

A10 TANK KILLER	89,90
DRAGON STRIKE	89,90
F-15 STRIKE EAGLE 2 *	79,90
F-16 COMBAT PILOT EGA DT. *	59,90
F-16 FALCON EGA DT. *	94,90
F-19 STEALTH FIGHTER *	89,90
FIGHTER BOMBER	79,90
FIGHTER BOMBER MISSION DISK	39,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT. *	89,90
FLIGHTSIMULATOR 4.0 *	109,90
JETFIGHTER EGA/VGA *	94,90
LHX ATTACK CHOPPER *	99,90
NAVIGATOR 4.0	54,90
THEIR FINEST HOUR *	89,90
TRACON	109,90

HANDEL/STRATEGIE

IBM/PC

BALANCE OF POWER 2	59,90
BOERSENFIEBER DT.	63,90
GUNS OR BUTTER	75,90
KLHALAAN DT. *	65,90
OIL IMPERIUM DT.	54,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
RINGS OF MEDUSA DT.	85,90
SIM CITY DT.	65,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR DT. *	39,90
STARFLIGHT 2	65,90

SOUNDKARTEN u. SOFTWARE

IBM

GAMEBLASTER KARTE	259,90
SOUNDBLASTER KARTE	379,90
MIDI BOX ZUM SOUNDBLASTER	99,90
AD LIB KARTE MIT JUKE BOX	235,90
AD LIB KARTE MIT COMPOSER	279,90
AD LIB VISUAL COMPOSER SOFTW.	129,90
AD LIB VISUAL COMP. MIDI SUPPL.	59,90
AD LIB INSTRUMENT MAKER	69,90
AD LIB SONG ALBUMS DIVERSE JE	69,90

KRIEGSIMULATION SONST. IBM

688 ATTACK SUB *	73,90
HARPOON *	99,90
M1 TANK PLATOON DT. *	84,90
MIDWINTER *	79,90
SHERMAN M4	65,90
SILENT SERVICE 2 DT. *	89,90
TANK SPEC HOLO	72,90
UMS 2 *	75,90
WOLFPACK DT. *	87,90

SPORTSIMULATIONEN IBM/PC

BUDOKAN *	65,90
BRUCE LEE LIVES	69,90
BUNDESLIGA MANAGER EGA/VGA	64,90
FM WORLD CUP EDITION DT.	54,90
JACK NICLAUS GOLF	65,90
J. N. COURSE 1	35,90
J. N. INTERNATIONAL COURSES	35,90
JACK NICLAUS UNLIMITED GOLF 90	89,90
MANCHESTER UNITED DT.	59,90
KICK OFF 2 DT.	65,90
PGA TOUR GOLF *	65,90

RENNSIMULATIONEN

IBM/PC

TEST DRIVE 2 *	67,90
TEST DRIVE SCENERY jewells	35,90
GRAND PRIX CIRCUIT	59,90
HARD DRIVIN	59,90
HARLEY DAVIDSON	89,90
INDIANAPOLIS 500 *	65,90
POWERDRIFT *	65,90

FLUGSIMULATIONEN C64 DISK

CARRIER COMMAND	45,90
CHUCK YEAGERS ADV. FLIGHT TRAINER	45,90
F-14 TOMCAT	38,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	47,90
FIGHTER BOMBER	45,90
GUNSHIP	47,90

U-BOOT SIMULATION C64 DISK

SILENT SERVICE	37,90
----------------	-------

HANDELSIMULAT. C64 DISK

BOERSENFIEBER DT.	49,90
DAS MAGAZIN DT.	36,90
OIL IMPERIUM DT.	36,90
PIRATES	47,90
REEDEREI DT.	37,90
RINGS OF MEDUSA DT.	47,90
STARFLIGHT DT.	38,90

SPORTSIMULATIONEN C64 DISK

ADDIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	47,90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER	34,90
GREAT COURTS DT.	54,90
INTERNATIONAL 3D TENNIS DT.	36,90
JACK NICLAUS GOLF	44,90
J. N. SCENERY DISK	25,90
KENNY DAGLISH SOCCER MATCH	38,90
KICK OFF 2 DT.	39,90
MANCHESTER UNITED DT.	38,90
TIE BREAK DT.	37,90
TV SPORTS FOOTBALL DT.	49,90
ULTIMATE GOLF	49,90
WORLD CUP EDITION FM DT.	38,90

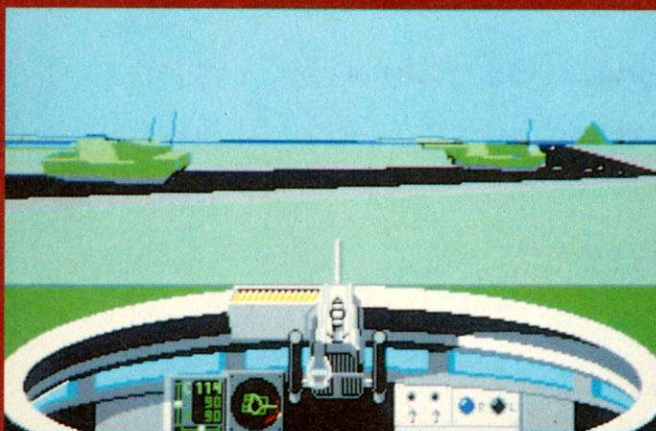
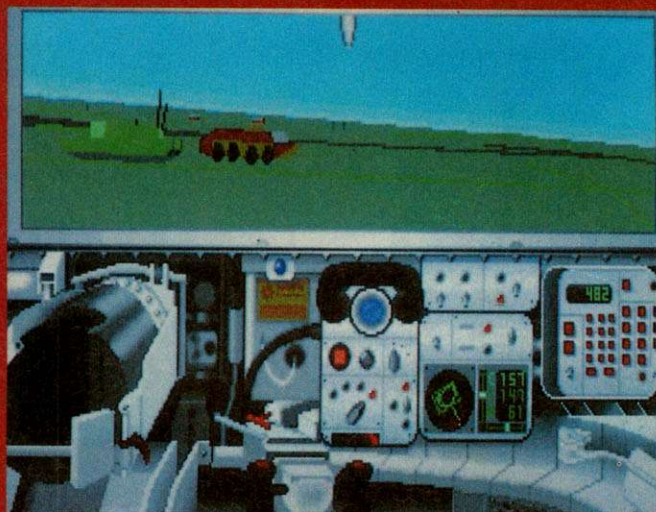
RENNSIMULATIONEN C64 DISK

CONTINENTAL CIRCUS DT.	37,90
PIT STOP 2 DT.	12,90
STUNTCAR RACER	37,90
TEST DRIVE 2	45,90
TEST DRIVE 2 SCENERY DISK jewells	25,90

* - BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR * Irrtum vorbehalten * Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. * Versandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM Vorkasse plus 5,50 DM * Ausland Euroscheck plus 10,00 DM

Sie sind nicht so schnell wie Rennautos oder Motorräder, sie sehen meist auch nicht so schön aus – trotzdem erfreuen sich Panzer größter Beliebtheit bei Simulations-Fans. Hier kommt schon einer angerollt...

M1 TANK PLATOON



Der eigene Zug im Einsatz



Die taktische Karte

Was heißt hier einer? Eigentlich handelt es sich um einen Zug (Platoon) von vier M1-Panzern, den der Spieler über die Besatzung(en) kontrolliert. Da sich in jedem M1 ein Kommandant, ein Fahrer, ein Kanonier und ein Ladekanonier befinden, hat man insgesamt die Jobs von 16 Leuten am Hals! Aber gottlob übernimmt der Computer all jene Bereiche, um die man sich selbst gerade nicht kümmern kann. Zu Beginn darf man dem Zug einen Namen geben, dann bekommt man seine Männer zugeteilt, die aber noch ziemlich grün hinter den Ohren sind. Mit den Jungs übt man erstmal das Schießen auf stehende und bewegte Ziele; dann geht's in einzelne Manöver, wo „Blitzkrieg“, Verteidigungsaufgaben und geordneter Rückzug auf dem Plan stehen. Und schließlich wird mal wieder der Dritte Weltkrieg ausgefochten, den (wie immer) die bösen Russen angefangen haben.

Die Missionen werden nach dem Zufallsprinzip ausgewählt, den Schwierigkeitsgrad kann man aber selbst bestimmen – von schlecht ausgebildeten Gegnern mit veraltetem Equipment bis zu feindlichen Elitetruppen ist praktisch alles möglich. Auch darf man vor und nach dem Einsatz Gerät und Besatzungen inspizieren und die Bewaffnung ändern. Sobald die Krieger wieder aus dem Feld zurück sind, folgen Manöverkritik und Ordensverteilung. Orden und Beförderungen sind hier übrigens nicht bloß Zierde, fast wie bei einem Rollenspiel verbessern sie tatsächlich die Leistungen der Mannschaft.

Das Taktieren auf der gelungenen Karte ist eine wahre Freude, zudem ist die Realitätsnähe des Programms schier unglaublich: Es gibt Vernebelungs- und Warngeräte, Nachtsichtgläser, verschiedene Tageszeiten bzw. Wetterverhältnisse, ja sogar an nicht anwählbare Munitionsfunktionen früherer M1-Modelle wurde gedacht! Die komplexe und teilweise ungewöhnliche

Steuerung ist mit dem Joystick sehr gut und mit der Tastatur immer noch gut zu handhaben. Sowohl die 3D-Vektorgrafik als auch alle übrigen Bilder im Programm nützen sämtliche (!) Grafikkarten hervorragend aus. Selbst der Sound ist bereits über den normalen PC-Piepser gut, mit Adlib werden Musik und Effekte nochmals deutlich besser. All das wird abgerundet durch eine vorbildliche, über 200 Seiten starke Anleitung samt Tastaturschablone. M1 Tank Platoon ist möglicherweise ein echter Meilenstein der Softwaregeschichte, auf jeden Fall aber die derzeit beste Panzersimulation! (mm)

M1 Tank Platoon

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	83
Sound:	-	-	-	72
Realismus:	-	-	-	91
Red. Urteil:	-	-	-	89

Einarbeitungszeit:

ca. 1 – 2 Stunden

Preis: ca. 119,-DM

Hersteller: MicroProse

Bezug: Rushware

Amiga: Die Umsetzung dürfte wohl bis Weihnachten 90 auf dem Gabentisch liegen.

ST: ST-Besitzer müssen sich wahrscheinlich noch gedulden – spätestens der Osterhase sollte das Spiel aber im Marschgepäck haben.

C 64: Umsetzung noch fraglich.

PC: Unterstützt VGA, EGA, CGA, Hercules, Adlib, Joystick. Keydisk-Kopierschutz und Abfrage aus dem Handbuch.

Tips & Tricks

Man sollte seinen Truppen gleich am Anfang den „Feuer frei“-Befehl geben und sie in die Richtung schießen lassen, in der man den Feind vermutet.

Liegegebliebene Wracks sind (vor allem auf freiem Feld!) sehr nützlich, um sich dahinter zu verstecken. Wer zudem die Geschwindigkeit öfters wechselt, gibt kein so gutes Ziel ab.

Zur Munition: Heat eignet sich für AFVs (z.B. ältere T-Panzer), Infanterie und leicht gepanzerte Fahrzeuge. Sabot ist erste Wahl bei T 72/T 80-Panzern über kürzere Entfernungen (500 – 1.000 Meter), sowie gegen BMPs und BTRs.

Was die F-16 für Jet Fighter, ist der M1 für Panzer: Gleich zwei Simulationsspezialisten haben sich seiner angenommen. Dieses Spiel wurde zwar nach seinem unmittelbaren Konkurrenten „M1 Tank Platoon“ veröffentlicht, aber ist es deshalb auch besser?

Im Vergleich zur MicroProse-Variante des Themas ist Tank die (noch) strategisch orientiertere Simulation: Hier darf man gleich 16 Panzer beaufsichtigen, dazu kommen noch Artillerie, sowie A-10 Flieger und Apache-Helikopter als Luftunterstützung. Die meiste Zeit verbringt man vor einer Karte mit unendlich vielen Menüs und Optionen: Panzerbewegung (Angriff, Verteidigung, Rückzug), Ändern der Formation oder der Geschwindigkeit, Anfordern und Dirigieren von Unterstützung, dazu reichlich Statistiken und alle möglichen Infos...

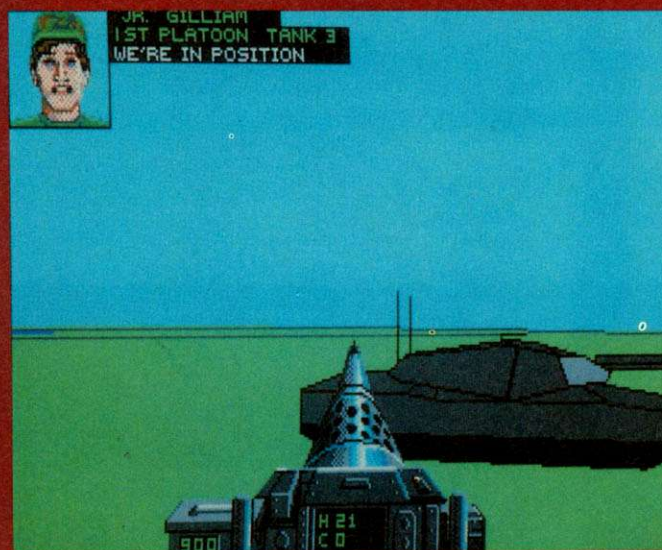
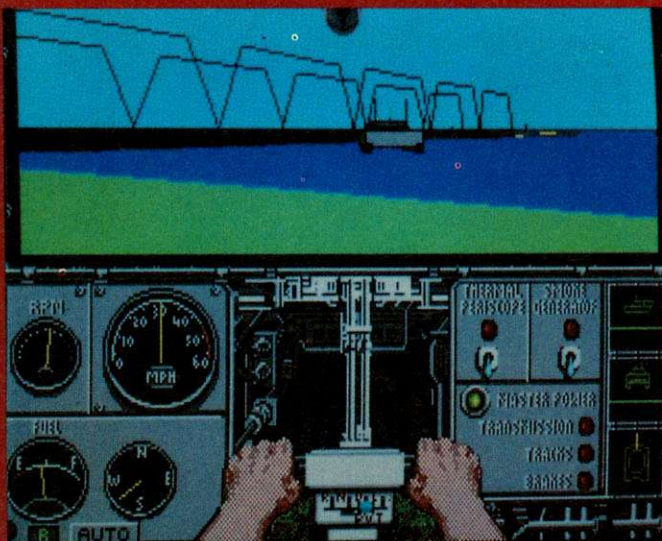
Die Steuerung ist der von „M1 Tank Platoon“ verdächtig ähnlich, allerdings etwas leichter zu bedienen. Gleiches gilt für die Handhabung der einzelnen Panzer, die nicht ganz so flexibel gestaltet ist wie bei „Platoon“, dafür aber schneller zu erlernen. Die Missionen finden in drei verschiedenen Gebieten statt: Fort Knox (Trainingsgelände), Mittlerer Osten und Deutschland. Ebenso vielfältig sind die Aufträge, wie z.B. einen abgeschossenen Piloten retten, wichtige Gebäude vor dem Feind schützen und, genau wie bei der Konkurrenz, die heranstürmenden Russen über die deutsch-deutsche Grenze zurückschlagen. Alles wiederum mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden (die durch ihre unterschiedlichen Taktiken die Zahl der Missionen praktisch verdreifachen), bei Tag oder Nacht, und was sich sonst noch so alles ändern läßt. Es gibt zwar reichlich Einzelaufträge, aber keinen kompletten Krieg.

Die Grafik ist (fast) genauso schön wie beim Konkurrenten, zusätzlich sorgen Zwischenbilder für willkommene Abwechslung – allerdings alles nur in EGA-Qualität. Beim Sound muß man leider große Abstriche machen, hier gibt's nur das typische PC-Gejepsse zu hören.

Auch das Handbuch hat so seine Lücken, beispielsweise steht dort nirgends, daß sich der Sound mit Alt-S bzw.

Alt-E abschalten läßt. Ein großer Vorzug des Programms ist die Möglichkeit, per (Null)Modem gegen ei-

nen Freund zu spielen, was die Motivation noch beträchtlich verlängert. Trotz aller Strategie & Taktik kommt aber auch der Realismus nicht zu kurz. So hat es – ganz wie in der Wirklichkeit – wenig Sinn, mit der großen Panzerkanone Flugzeuge abschießen zu wollen, da sie dafür einfach zu langsam ist. Die Geschwindigkeit des Panzers ist stufenlos verstellbar, und wer einen Berg hinauf fahren möchte, muß „herunterschalten“, oder der Motor stirbt ab. Wer also gerne simuliert und tüfelt, ist mit Tank gut bedient – besonders, wenn er seine Panzerduelle am liebsten zu zweit austrägt. Alle anderen sind bei „Platoon“ noch einen Deut besser aufgehoben. (mm)



Nett, wie man immer auf dem laufenden gehalten wird!



Der M1 in der „Tank“-Ausführung

Tank

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	71
Sound:	-	-	-	26
Realismus:	-	-	-	88
Red. Urteil:	-	-	-	82

Einarbeitungszeit:

ca. 1 – 2 Stunden

Preis: ca. 119,- DM

Hersteller: Spectrum HoloByte/Mirrorsoft

Bezug: Gamesworld

Amiga: Umsetzung geplant...

ST: Umsetzung geplant...

C 64: Umsetzung noch fraglich.

PC: Zumindest vorläufig nur EGA (auch auf VGA-Systemen), nur für ATs, Joystick wird unterstützt.

Tips & Tricks

Beim Feuern auf die Gegner daran denken, daß sich diese auch bewegen – also vor allem das MG immer mitziehen! Das gleiche gilt natürlich auch für die Kanone, wenn das Lasersichtgerät beschädigt wurde.

Helikopter bekämpft man am besten mit Heat, für Panzer eignet sich das MG besser. Munitionsempfehlung: Sabot bei T80-Panzern, Heat bei T72-Panzern. Ganz allgemein gilt, daß Panzer hinten und an den Seiten am empfindlichsten sind.

Der „Titelheld“ dieser Simulation war seinerzeit einer der gefragtesten Panzer überhaupt: Kaum eine Armee der Welt mochte auf ein solches Ungetüm verzichten! Dank Loricel rollt der Sherman heute wieder – über die Monitore fast aller Systeme ...

Simuliert werden drei Feldzüge der alliierten Truppen, die von entscheidender Bedeutung für den Ausgang des zweiten Weltkrieges waren. Das erste und leichteste Szenario spielt unmittelbar nach der Landung in der Normandie. Die verschiedenen Missionen, die es dabei zu absolvieren gilt, stellen gewissermaßen einen Querschnitt all dessen dar, was sich mit einem Sherman machen läßt: feindliche Lager zerstören, Konvoys Begleitschutz geben, in die Hände des Gegners gefallene Dörfer befreien, und vieles mehr. Das nächste Schlachtfeld liegt in den Ardennen, wo die Aufgaben schon deutlich schwieriger werden. Abgesehen davon, daß die gegnerischen Stellungen hier durch Minenfelder, Bunker und Panzer geschützt sind, herrscht auch noch bittere Kälte. Das dritte Szenario führt uns in die nordafrikanische Wüste, wo der „Hauptfeind“ die ständige Spritknappheit ist. Hat man hier erst alle gegnerischen Panzereinheiten zerstört, Nachschubbasen gefunden, etc. darf man zum krönenden Abschluß Rommels Camp angreifen und damit den Krieg entscheiden.

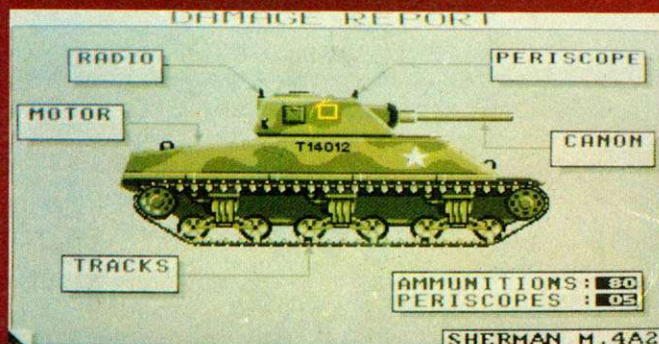
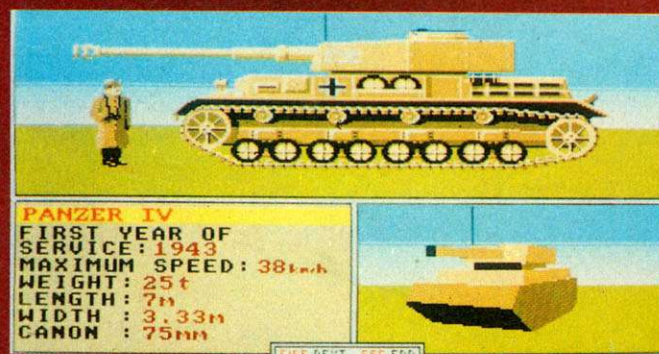
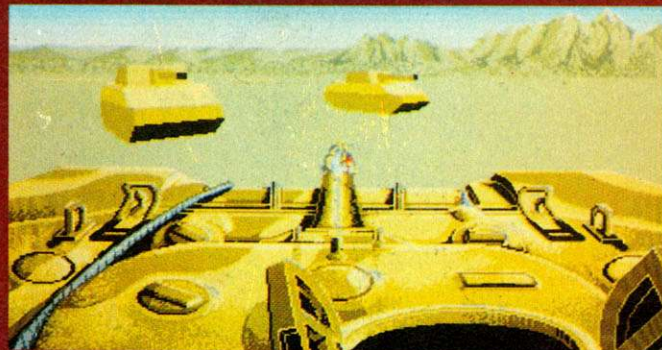
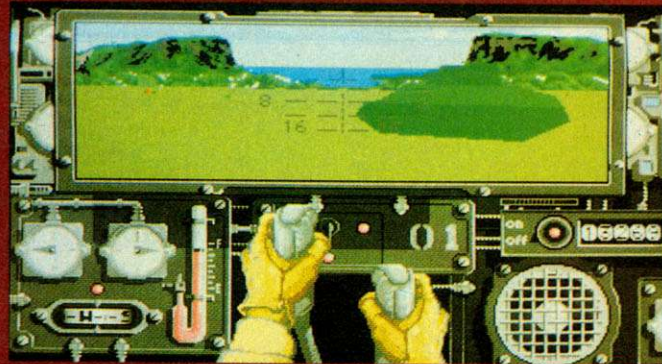
Wie bei den meisten „strategischen“ Simulationen, hat man nicht bloß einen, sondern gleich vier Panzer zur Verfügung. Die, die man gerade nicht selbst fährt, läßt man einfach per Autopilot ans Ziel rollen. Hinzu kommen auf alliierter Seite noch ein paar Jeeps (als Vorhut bestens geeignet) und Lastwagen mit Kettenantrieb; die Deutschen halten mit verschiedenen Tanks und Sturmgeschützen dagegen. Die Steuerung der Shermans ist kinderleicht, fast schon wie bei einem Actionspiel. Der Simulationscharakter zeigt sich eher an den diversen Aufgaben in Gelände voll tückischem Treibsand, Minenfeldern und ähnlichen Nettigkeiten.

SHERMAN M 4

Übrigens kann der Schwierigkeitsgrad über verschiedene Parameter, wie Moral des Feindes, (un-)begrenzte Munitions- bzw. Spritvorräte und dergleichen reichlich

variiert werden. Auch lassen sich die einzelnen Missionen in beliebiger Reihenfolge durchspielen. Die Grafik ist gut, allerdings hätte sie ruhig noch etwas

detailgenauer ausfallen dürfen. Und eine einzige Außenansicht ist halt auch nicht gerade State of the Art ... Der Sound ist ebenfalls nicht aufregend, aber realistisch gemacht. Insgesamt also eine Simulation für Leute, die es unkompliziert und actionreich lieben. Wem dagegen mehr an Tiefgang gelegen ist, der wird sicherlich mit jeder der zuvor besprochenen Panzer-Simulationen besser bedient. (mm)



Sherman M 4

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	72	72	-	68
Sound:	64	62	-	10
Realismus:	63	63	-	63
Red. Urteil:	71	71	-	66

Einarbeitungszeit:

ca. 30 Minuten

Preis: ca. 89,- DM

Hersteller: Loricel

Bezug: Leisuresoft

Amiga: Englische Anleitung mit deutscher Kurzeinweisung. In einem Demo kann man sich (nur) die technischen Daten der Panzer ansehen.

ST: Bei der Grafik ist praktisch kein Unterschied zur Amigaversion, beim Sound nur ein geringer.

C 64: Nicht erhältlich.

PC: Läuft unter allen Grafikmodi außer Hercules. Selbst unter VGA etwas blockige, aber sehr flotte Grafik; der Sound ist unerträglich.

Tips & Tricks

Die Zerstörung von Brücken ist sehr wichtig, da man so den Feind an der Verfolgung hindern kann. Dazu muß man allerdings selbst Hand anlegen – solange der Sherman mit Autopilot fährt, kann er keine Brücken beschädigen!

Durch das Anheben des Geschützes läßt sich der Aktionsradius beträchtlich erweitern, da man so über Hindernisse hinweg zielen und schießen kann.

Von einem Jeep aus, oder mit einem Fernglas kann man doppelt so weit sehen, wie das vom Panzer aus möglich ist.

HAST DU DAS ZEUG

**Wir expandieren ständig und suchen deshalb noch Leute mit flotter
Schreibe und viel Ahnung von Computer-Spielen
als feste Redakteure nach München!**

Was wir bieten:

Lockeres Arbeitsklima in einem
jungen Team
Interessante und kreative Tätigkeit
Der Leistung entsprechend gutes
Gehalt
Eine zukunftsichere Dauerstellung
Hervorragende Aufstiegschancen

Was wir erwarten:

Vorkenntnisse im Bereich der
Computer-Unterhaltung
Sicherheit in Stilistik und Ausdruck
Interesse, Fleiß und Loyalität
Selbständigkeit und Ausdauer
Ernsthaftigkeit und sicheres
Auftreten

Wer meint, daß er sich bei uns wohlfühlen könnte, schickt seine Bewerbung mit
Stilprobe, Lebenslauf, Zeugnissen und Foto an folgende Adresse:

**Joker Verlag
Personalabteilung
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar bei München**

Melden darf sich jeder, der von sich glaubt, unseren Anforderungen zu entsprechen – jede Zuschrift wird ernsthaft geprüft
(Diskretion ist für uns selbstverständlich).

ZUM REDAKTEUR?

In der Z



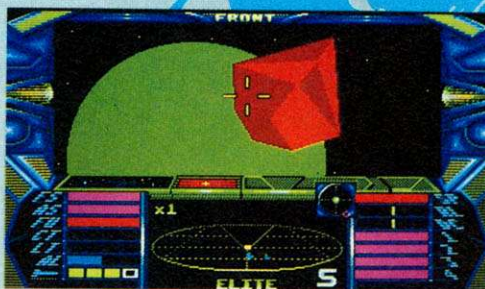
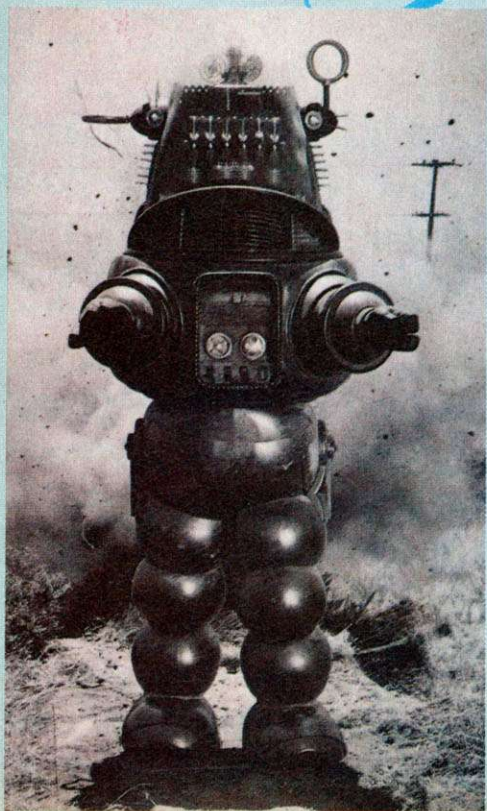
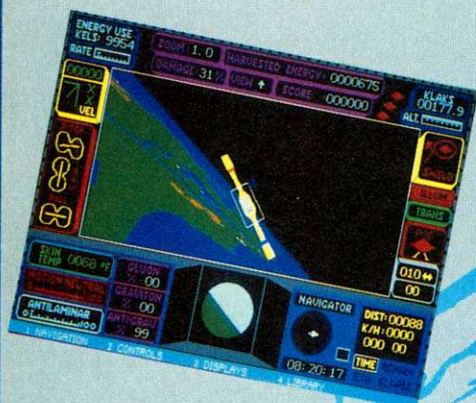
Zu diesem Thema drängt sich natürlich zu allererst die Frage auf: Wie kann man überhaupt etwas simulieren, das (noch) gar nicht existiert? Genaugenommen ist das ein Widerspruch in sich, aber wer wird schon so pingelig sein? Scherz beiseite, wir haben uns dazu Folgendes überlegt: Es gibt eine Menge Computerspiele, die praktisch alle Merkmale einer Simulation erfüllen – außer eben dem einen, daß es das „simulierte“ Gerät in der Realität nicht gibt. Würden wir all diese Games einfach ignorieren, wäre zwar ein Sieg für wissenschaftliche Sorgfalt und Gründlichkeit errungen, aber gleichzeitig müßten wir auf die Besprechung einiger hochinteressanter Programme verzichten, ohne die uns das vorliegende Sonderheft einfach nicht vollständig erscheinen würde!

Beim Stichwort „Science Fiction“ denken die meisten wohl zuerst an 2001, Star Wars oder Captain Kirk und seine Enterprise. Natürlich gibt es auch hierzu zahlreiche Versoffnungen, aber in der Regel fallen sie eher unter die

Rubriken Action, Adventure oder Handelsspiel. Um davon die SF-Simulationen abzugrenzen, haben wir darauf abgestellt, ob dem Spieler das Gefühl vermittelt wird „Ja, so könnte es wirklich einmal kommen“. Konkreter gesagt, wenn beispielsweise die Steuerung eines Raumgleiters so „realistisch“ ist, daß man wirklich glaubt, durch die Galaxis zu düsen...

An dieser Stelle noch ein paar klärende Worte zum Bewertungspunkt „Realismus“: Selbstverständlich wissen wir nicht, wie es sich tatsächlich mit einem UFO fliegt (Hinweise und Erlebnisberichte nimmt die Redaktion jederzeit dankbar entgegen...); also ist in diesem Zusammenhang unter dem Begriff Realitätsnähe ganz einfach der mehr oder weniger realistische Eindruck zu verstehen, den das jeweilige Programm vermittelt. Aber genug der Haarspaltereien – werfen wir endlich einen Blick auf die Geschichte der Zukunft.

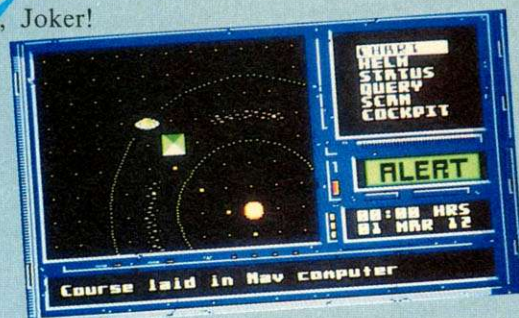
Vor einigen Jahren machte ein Spiel Furore, das dank seiner Komplexität und seinen zuvor noch nie dagewese-



Zukunft

nen Handlungsmöglichkeiten an die Grenzen des (damals) Machbaren stieß: „Elite“. Zuerst auf dem C 64 erschienen, entwickelte es sich in der Folge auf nahezu allen Systemen zu einem absoluten Computerklassiker – sein Schöpfer David Braben lebt praktisch heute noch davon. Bei einem solchen Erfolg bleiben die Nachahmer nicht aus: An erster Stelle wären hier „FOFT“ und „Space Rogue“ zu nennen, die allerdings beide nicht ganz die Brillanz des Vorbilds erreichen. Aber selbstverständlich ist in der Zukunft noch mehr passiert: „Carrier Command“ etwa behandelt eine Art hypermodernen Flugzeugträger, der neben verschiedenen Fluggeräten auch amphibische Landfahrzeuge an Bord hat, die sich vom Spieler steuern lassen – quasi eine Simulation in der Simulation. „Star Glider 2“ hält ein komplettes Planeten-System zur Erforschung bereit, nicht ganz so umfangreich wie bei „Elite“, aber dafür wesentlich detailfreudiger. Nicht so recht in die futuristische Abteilung paßt „UFO“, weil es eigent-

lich in der Gegenwart spielt. Aber wie bereits gesagt, wer ist schließlich schon mal mit einem UFO geflogen? Außer dem unbekannten Spielobjekt sind noch zwei weitere Programme erst nach längeren redaktionellen Diskussionen in dieser Rubrik gelandet: Der Space Shuttle-Simulator „ESS“ und die intergalaktische Polit-Simulation „Imperium“. Beide könnte man mit gutem Recht auch als Handels- & Strategiespiele ansehen, aber wir sind der Meinung, daß auch hier die Simulationselemente überwiegen. Zum Schluß ein Blick in die Zukunft der Zukunft: Mehr oder weniger gesicherte Gerüchte gibt es über das baldige Erscheinen von „Elite 2“, „Battle Command“ (Fortsetzung von „Carrier Command“), „Dusker“, „Light Speed“ und schließlich „Wing Leader“. Genaueren Auskünften steht, wie so oft, der Redaktionsschluß im Wege – wenden wir unseren Blick also lieber dem zu, was die Gegenwart so an Zukunftssträchtigem zu bieten hat. Alsdann: Beam me up, Joker! (mm)



CARRIER COMMAND

1988 war eindeutig das Jahr der Vektorgrafik-Klassiker: Damals erschien neben „Starglider 2“ und „Interceptor“ auch diese Strategie- und Actionsimulation der Spitzenklasse.

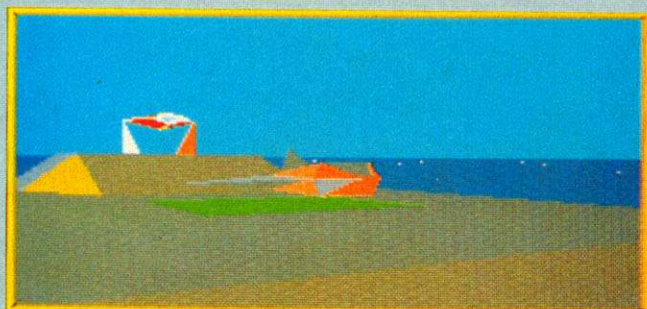
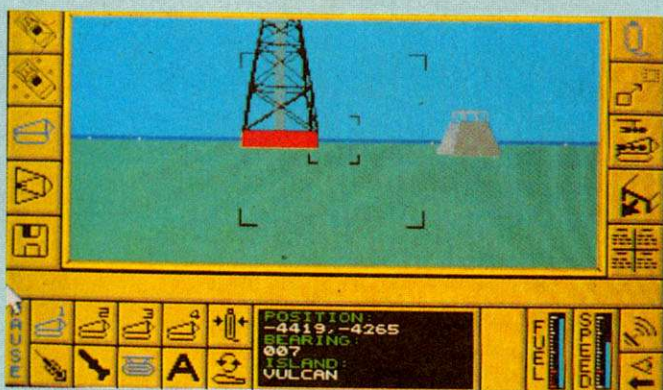
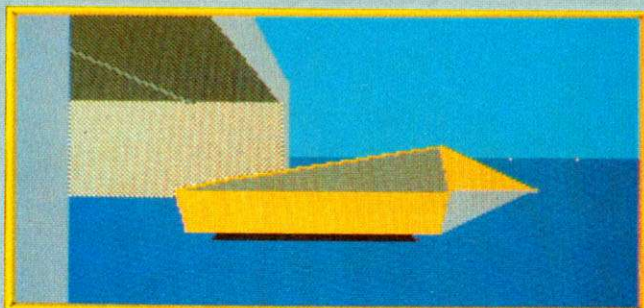
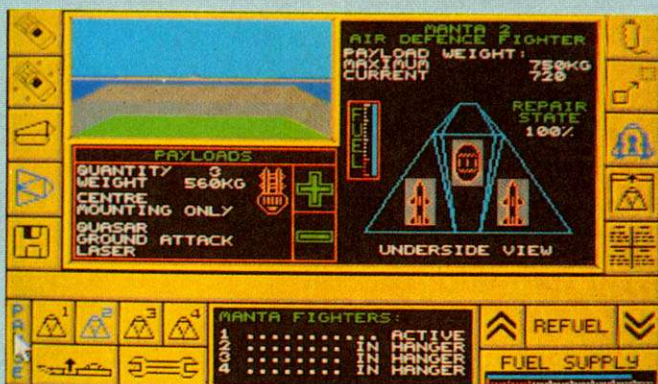
Im Jahre 2166 sind fossile Brennstoffe endgültig Mangelware, da kommt eine neuentstandene Inselkette vulkanischen Ursprungs zur Ausbeutung gerade recht. Also werden zwei „Carrier“ gebaut, riesige Schiffe, die am ehesten mit Flugzeugträgern vergleichbar sind. Diese computergesteuerten Monstren haben zahlreiche Fahr- und Flugzeuge an Bord, mit denen die 64 Inseln bebaut (Fabriken, Lager etc.) und verteidigt werden können. Doch einer der beiden Carrier wird von Terroristen umprogrammiert – sein „Kollege“ soll ihn nun unschädlich machen und die bereits besetzten Inseln zurückerobern.

Der wohl wichtigste Teil des Spiels ist die Karte, auf der man sein Vorgehen plant. Hier werden sämtliche Fahrtrouten, sowie die Standorte der Fabriken und Verteidigungsanlagen festgelegt. Taktische Voraussicht ist dabei unabdingbar, denn der Carrier muß sich später durch das aufgebaute Netzwerk selbst mit Nachschub versorgen. Ebenfalls nicht ganz unwichtig ist die Bewaffnung des Kolosses: Eine Laserkanone, Cruise Missiles, Flares und Dronen. Aber auch die verschiedenen Vehikel an Bord sind reichlich mit Waffen bestückt. So haben die Walrus-Landungsfahrzeuge, die zur (Rück-)Eroberung der Inseln gedacht sind, Laser oder Raketen dabei. Sie lassen sich darüberhinaus mit Zusatztanks, „Bebauungs-PODs“ und Virusbomben („polen“ das automatische Kontrollzentrum der gegnerischen Inseln um) ausrüsten. Für schnelle Attacken aus der Luft sind die Mantas vorgesehen, ausgesprochen wendige Flugzeuge, die neben einer Bombe, Laser und Missiles noch eine Radiostation zur Rückmeldung feindlicher Aktivitäten mitführen. Und falls der Carrier

mal beschädigt werden sollte – mit seinem automatischen Reparatursystem kann er sich quasi selbst wieder zusammenflicken. Gesteuert wird mit Maus oder Joystick, einige wichtige Funktionen wurden auch auf die Tastatur gelegt. Es

gibt zwei Spielmodi: die volle (Strategie-)Version und eine reine Actionvariante. So oder so nimmt die Insel-Aktion einige Zeit in Anspruch, weshalb Spielstände abgespeichert werden können. Die Vektorgrafik ist ein Traum, ungemein detail-

reich, realistisch und zudem ausgesprochen schnell. Der Sound paßt gut zur Atmosphäre, wie bei „Starglider 2“ liegt der Packung zusätzlich eine Musikkassette bei. Wer eine futuristische Flug- und Fahrsimulation mit strategischem Einschlag sucht, wird von Carrier Command auch heute noch begeistert sein! (mm)



Carrier Command

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	90	90	81	92
Sound:	76	74	76	70
Realismus:	85	85	66	85
Red. Urteil:	86	86	67	87

Einarbeitungszeit:

ca. 1 Stunde

Preis: ca. 84,- DM, bzw. ca. 59,- DM für C 64 Disk und 49,- DM auf Kasette.

Hersteller: Rainbird

Bezug: Rushware

Amiga: Die schönste Version, mit rasend schneller Vektorgrafik und gutem Sound.

ST: Lediglich der Sound ist (etwas) schlechter.

C64: Nur 2D-Grafik, tendiert mehr in Richtung Actionspiel.

PC: Alle Grafikkarten, Maus und Joystick werden unterstützt. Selbst auf einem XT noch schnell.

Tips & Tricks

Um eine freie oder feindliche Insel zu besetzen, genügt es, auf Sichtweite heranzufahren und auf die F9-Taste zu drücken.

Den feindlichen Carrier kann man durch schlichten Tastendruck auf F10 zerstören! Bei der ST-Version muß allerdings zuvor der Cheat-Modus aktiviert werden: Auf Pause gehen und GROW OLD ALONG WITH ME eingeben.

PC-User können zudem die lästigen Fahrten zwischen den Inseln mittels einer „Warp-Taste“ abkürzen.

Ganz allgemein: Wer sich auf den Autopilot verläßt, ist allzuoft verlassen!

STARGLIDER 2

Schon der erste Teil der Starglider-Saga war ein ausgezeichnetes Spiel, wieviel mehr konnte man von der Fortsetzung erwarten? Was dann tatsächlich kam, überraschte Pessimisten und Optimisten gleichermaßen: Ein neuer Klassiker war geboren!

Zwei Jahre nachdem die Novenianer die Flotte der Ergonen zurückgeschlagen und deren Flaggschiff Starglider vernichtet haben, geht der Spuk von neuem los: Der rachsüchtige Oberergone Herrmann Kruud hat zwischenzeitlich im benachbarten Sonnensystem Solice einen Beamprojektor installiert, um damit Novenia endgültig zu vernichten. Also zieht man wieder in den Kampf, diesmal mit Icarus, einem novenischen Polizeischiff.

Gegenüber dem Vorgänger hat Starglider II deutlich an Komplexität gewonnen: Solice besteht aus einem guten Dutzend Planeten (samt dazugehörigen Monden!), auf denen sich die eindrucksvolle ergonische Kampfmaschinerie tummelt. Zusätzlich warten die Gestirne mit komplexen Tunnelsystemen auf, die es zu erforschen gilt. Überall gibt es etwas zu erledigen, z.B. wird an den Vulkanen von Dante Energie getankt oder auf Enos Holz (als Tauschobjekt) gesammelt. Vor allem sollte man sich stets nach-zusätzlichen Waffen umsehen, denn Icarus ist zu Beginn nur mit einer mickrigen Laserkanone ausgerüstet. Im Vordergrund stehen natürlich die Auseinandersetzungen mit den ergonischen Truppen, aber auch ein Ausflug in die Tiefen des Alls macht sich bezahlt: dort trifft man zwar keine Ergonen, dafür Asteroiden und Raumpiraten. Die Optik des Programms ist noch weit besser, als die Bildschirmfotos vermuten lassen: Schnelle und hervorragend animierte Vektorgrafik, mit Explosions- und sonstigen Effekten, die schon fast Kunstwerke für sich sind. Der (zumindest am Amiga) ausgezeichnete Sound bietet vielfältige FX

und wunderbare Digi-Musik, was maßgeblich zur stimmigen Atmosphäre beiträgt. Auch die Handhabung hat sich nur gute Noten verdient: Die Maussteuerung kann noch feinjustiert werden, „Nagetierhaser“ dürfen zum Joystick greifen, und die Tastatur ist auch noch dicht belegt. Ab-

gerundet wird die Sache durch eine Vielfalt von Ansichten, die jedem Flugsimulator zur Ehre gereichen würde.

Sehr schön ist auch das umfangreiche Begleitmaterial: Mit in der Box findet man den zweiten Starglider-Roman, eine ausführliche Anleitung samt Tastaturbele-

gung und eine Audiokassette mit Musik. Wer also nur ein bißchen für Science Fiction übrig hat, sollte Starglider II unbedingt in seiner Sammlung haben! (mm)

Starglider II

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	94	94	-	89
Sound:	86	51	-	25
Realismus:	85	85	-	85
Red. Urteil:	88	86	-	82

Einarbeitungszeit:

ca. 30 Minuten

Preis: ca. 84,- DM, bzw. ca. 119,- DM für PC.

Hersteller: Rainbird

Bezug: Rushware

Amiga: Eindeutig die schönste Version – in jeder Hinsicht.

ST: Bis auf den Sound identisch mit der Amigaversion, der ist allerdings wesentlich schlechter.

C64: Nicht erhältlich.

PC: Unterstützt Tastatur, Maus, Joystick und alle Farbgrafikkarten ab CGA aufwärts, nur leider keine Soundkarten. Die Grafik ist nicht ganz so schön wie bei den anderen Versionen, aber für PC-Verhältnisse sehr schnell.



Mit Icarus der Sonne entgegen – wie passend!



Originell: Die „3D-Armaturen“

Tips & Tricks

Für alle, die wegen des hohen Schwierigkeitsgrades am Verzweifeln sind, hier ein paar Hinweise, wo man wichtige Gegenstände findet. Beginnen wir mit den Planeten:

Auf Dante gibt es „Cluster of Nodules“, auf Enos „Petrified Trees“, auf Aldos „Nuclear Fuel“, auf Q-Beta „Lump of mineral Rocks“, auf Vista „A cask of Visten Wine“ und auf Castron eine „Egron Mini Rocket“.

Kommen wir zur Millyway: Im Dungeon von Apex sind ein paar Raketen, im Dungeon von Westmere kann man eine „Egron Mini Rocket“ für einen Asteroiden eintauschen.

Noch ein Tip: Der Professor auf Broadway sitzt in „Emma 2“.

ESS.

Im Jahre 2010 macht sich die Menschheit ernsthaft daran, das All wirtschaftlich zu nutzen. Der Spieler übernimmt die Leitung einer privaten Weltraumfirma, die er zu einem florierenden Wirtschafts-Imperium ausbauen soll. Dieses Ziel dürfte er spätestens dann erreicht haben, wenn es ihm gelungen ist, eine eigene Raumstation zu errichten. Zur Finanzierung bietet sich die Übernahme gewinnbringender Frachtaufträge und vor allem das Mitnehmen und Aussetzen von Satelliten an. Womit wir schön langsam zum „Simulationsteil“ von

E.S.S. kommen:

Nachdem das Space Shuttle ausgerüstet und die Mannschaft zusammengestellt ist, fliegt man mit seiner mehr oder weniger wertvollen Fracht ins Orbit. Dort wird das Raumschiff per Maus/Icons gesteuert, was sehr realitätsnah gestaltet wurde, aber vom Spieler gerade deswegen einige Übung verlangt. Die Handlungsmöglichkeiten sind recht umfangreich, so können Objekte angeflogen, Rangierarbeiten oder Experimente ausgeführt und mit Laserstrahlen Trümmer oder „tote“ Satelliten zerstört werden.

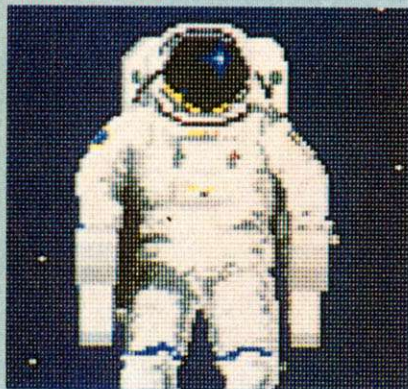
Zwar können wir Europäer in Sachen Raumfahrt bislang weder amerikanischem noch russischem Know How Paroli bieten, aber was nicht ist, kann bekanntlich noch werden: Trotz der unzähligen Ariane-Mißerfolge verheißt uns der „European Space Simulator“ eine glanzvolle Zukunft im All...

den. Auch Ausflüge ins All für Reparaturen sind möglich. Dem Piloten stehen verschiedene Perspektiven zur Wahl, etwa der Blick aus dem Cockpit oder eine Außenansicht des eigenen Shuttles in ausgefüllter Vektorgrafik. Nach dem Beenden einer Mission muß man sein Raumschiff schließlich noch in einer Actionsequenz (möglichst unbeschadet) auf einem Flugzeugträger landen.

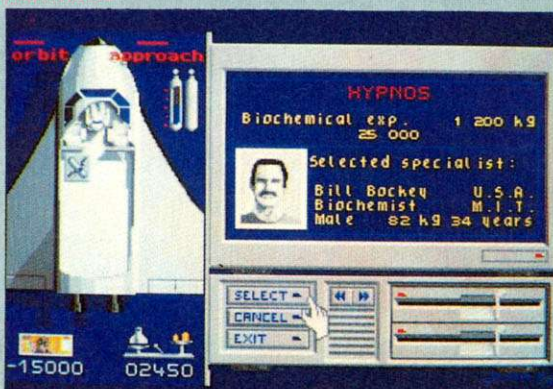
E.S.S. präsentiert sich als eine Mixtur aus Simulation, Wirtschafts- und Strategiespiel mit einem Hauch von Action. Der Schwerpunkt

liegt allerdings eher beim Wirtschafts- und Strategie- teil. Überzeugend ist vor allem das innovative Spielkonzept, Grafik und Sound zählen dagegen nicht unbedingt zu den Stärken des Programms. Die Grafiken sind zwar umfangreich und hübsch gezeichnet, aber ziemlich langsam in der Bewegung. Die Handhabung ist dafür ausgesprochen komfortabel ausgefallen, wodurch die Eroberung des Weltraums auch längerfristig Freude macht. (M. Semino)

Völlig losgelöst...



Hübsche Grafik, aber im All geht halt alles ein bißchen langsamer vonstatten...



E.S.S.

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	71	71	-	71
Sound:	61	57	-	42
Realismus:	72	72	-	72
Red. Urteil:	72	72	-	71

Einarbeitungszeit: ca. 2 - 3 Stunden

Preis: ca. 99,- DM, bzw. 140,- DM für PC

Hersteller: Tomahawk

Bezug: Bomico

Amiga: Das Programm läuft nicht auf 1000ern, bei 1MB Speicher muß oft mehrmals gestartet werden. Eine Save-Option ist vorhanden.

ST: Nahezu identisch mit der Amigaversion.

C 64: Eine 8Bit-Version des Games ist nicht geplant.

PC: Unterstützt werden Monochrome, CGA und VGA. Besitzer von Intersound MDO und einer VGA-Karte müssen über ein Extended Memory AT verfügen.

Tips & Tricks

Die Steuerung per Maus ist geradezu hypersensibel, es empfiehlt sich daher, bei „kritischen“ Sequenzen die Tastatur zu benutzen.

Wer Probleme mit der typisch französischen Farbcodeabfrage hat - bei vielen Rechnern wird nur der numerische Block angesprochen!

Was kostet die Welt? Nun, kommt natürlich ganz drauf an, wo man einkauft! Bei Electronic Arts ist sie zur Zeit besonders günstig zu haben – für etwa 75,- DM. Mit im Preis sind 99 weitere Planeten und das ewige Leben. Alles in der digitalen Ausführung, versteht sich...

Wer hätte noch nicht davon geträumt, einmal Herrscher dieser Welt zu sein? Bei Imperium ist das aber erst der Anfang: Von dieser beneidenswerten Startposition aus kann man nun versuchen, sich den Rest der Galaxis zu unterwerfen. Dies wäre die eine Möglichkeit, das Spiel zu gewinnen, Mög-

lichkeit Nr. 2 bedeutet 1000 Jahre lang im Amt zu bleiben. Ganz schön lange, aber schließlich gibt es die lebensverlängernde Droge „Nostrum“. Leider nicht überall, die Suche nach dem Wunderelexier ist daher eine der wichtigsten Tätigkeiten des Spielers. Aber auch sonst gibt's genügend zu tun: Mili-

tär, Wirtschaft und Diplomatie sind die drei großen Aufgabengebiete, die bewältigt sein wollen. Und das möglichst gut – erstens sind alle 50 Jahre Wahlen, und wenn man die wegen zu geringer Popularität verliert, heißt es Game Over; zweitens hat so ein Großimperator naturgemäß jede Menge Feinde (übrigens auch in den eigenen Reihen), die bloß darauf warten, daß man einen Fehler macht. Selbstverständlich muß die ganze Herrschaftsarbeit nicht alleine erledigt werden (es gibt *wirklich* viel zu tun!), man hat Untergebene, die als Flottenführer, Planetenherrscher oder Botschafter eingesetzt werden können. Darüberhinaus kann man jedes der drei Aufgabengebiete auch dem Computer aufhalsen und sich ganz seiner persönlichen Lieblingsbeschäftigung widmen, der Eroberung und Kolonisierung fremder Welten beispielsweise.

Man ahnt es wohl bereits – Imperium ist eine außerordentlich komplexe Simulation! Wer sich um alles und jedes selbst kümmert, kommt ohne weiteres auf eine halbe Stunde pro Spielzug (= ein Spieljahr). Dankenswerterweise ist die Handhabung sehr benutzerfreundlich, ausgenommen vielleicht die Auswahllisten mit den Untergebenen, die völlig unsortiert daherkommen. Die Steuerung läuft komplett über Maus-Icon-Menüfenster ab. Wovon man sich allerdings nicht viel versprechen sollte, sind Grafik und Sound: Der Screen präsentiert sich fast durchgehend im schlichten grauen Rauhfaserdesign, aufregend wie eine Tabellenkalkulation. Die musikalischen Highlights bestehen

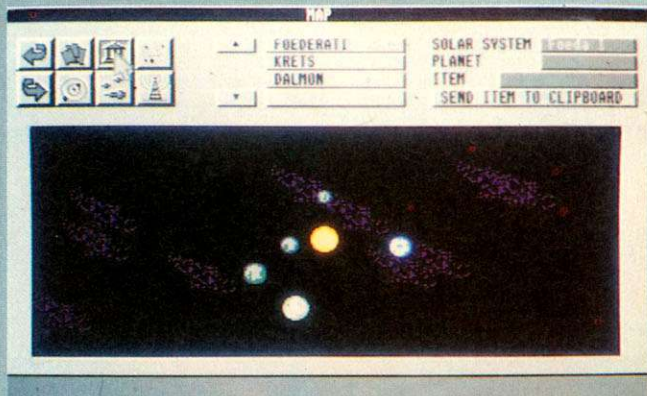
aus (sehr) gelegentlichen Klassikeinlagen. Aber all das ist vergessen, sobald man die erste eigene Kolonie gegründet und die folgenden Wahlen mit überwältigender Mehrheit gewonnen hat – dann ist man nämlich Imperium (und Nostrum!) bereits restlos verfallen! (od/wh)



Game Over...



Die Grafik ist nicht gerade herrschaftlich...



Das imperiale Reich in seiner ganzen Schönheit

Imperium

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	32	32	-	-
Sound:	62	47	-	-
Realismus:	81	81	-	-
Red. Urteil:	80	80	-	-

Einarbeitungszeit: ca. zwei Stunden

Preis: ca. 75,- DM

Hersteller: Electronic Arts

Bezug: Joysoft

Amiga: Kein Kopierschutz, Paßwortabfrage. Spielstände werden auf einer formatierten Extradisk gespeichert. Umfangreiche, leichtverständliche Anleitung.

ST: Abgesehen vom schlechteren Sound identisch. Für Farb- und Monochrombildschirme.

C 64: Nicht erhältlich.

PC: Für Anfang 1991 angekündigt.

Tips & Tricks

Zum Eingewöhnen sollte man erstmal alle drei Aufgabengebiete an den Computer abgeben und ihm zusehen. Ausnahme: Die Auswahl der Untergebenen, hier muß man unbedingt selbst Hand anlegen, der Computer greift einfach wahllos in die Liste.

Vor allem die eigenen Planetenführer müssen loyal und qualifiziert sein, sonst schrumpft der eigene Herrschaftsbereich schon bald!

Natürlich sollte man auch so schnell wie möglich das leckere Nostrum aufreiben, ohne das es nunmal kein ewiges Leben gibt.

Es wird ja von den meisten Leuten bestritten, daß es so etwas wie Unbekannte Flugobjekte überhaupt gibt. Wir dagegen können beschwören, daß sie schon längst auf der Erde gelandet sind und jetzt weltweit auf Tausenden von PCs ihr Unwesen treiben...

Und wir wissen sogar, wo sie herkommen! Jedenfalls nicht von Alpha Centauri oder aus dem Spiralnebel, wie oft vermutet wird: Nein, in dieser unserer Milchstraße sind sie gestartet, genauer gesagt in den Büros von Sublogic. Da trifft es sich doch gut, daß man dort schon genügend Erfahrungen mit der Programmierung des legendären „Flight Simulator“ gesammelt hatte, um die fliegenden Untertassen auf ihre Begegnungen der irdischen Art vorzubereiten – mit Flugzeugen und Schiffen, aber auch futuristischen Gefährten, wie der Cobra MK 3 und dem Ikarus.

Simuliert wird ein Zytar 7654-UFO, das den allerneuesten Stand der Technik in der Galaxis repräsentiert (Info: Galakto Joker, das Computer-Magazin der ganz neuen Generation). Ausgestattet ist es mit einem Antigravitations-Triebwerk, Navigations-Automatik und einem Bewegungsneutralisator als Bremse. Manövriert wird mit Thrustern; um unsichtbar zu bleiben, ist ein Translucor an Bord, und alle Maßeinheiten werden in Klaks und Gorads angegeben – alles genau wie bei einem richtigen UFO! Endlich wissen wir jetzt auch, was die Dinger überhaupt hier wollen. Unser UFO wurde nämlich von seinem Mutterschiff losgeschickt, um auf der Erde Energie abzapfen (von Gebäuden, Flugzeugen, etc.).

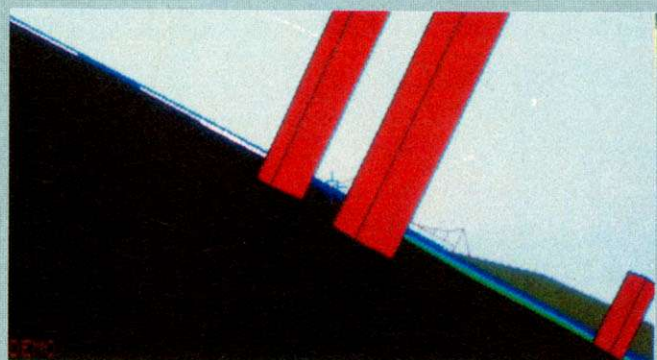
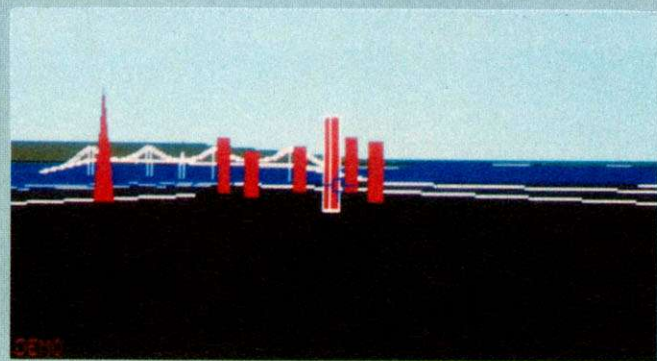
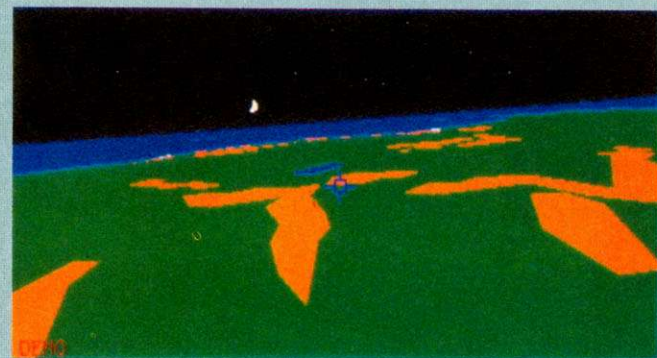
Trotz des ungewöhnlichen Simulationsobjekts herrscht im Spiel ein erstaunlich hoher Grad an Realismus: Es gibt Wind und Wolken, sowie eine „irdische“ Zeitrechnung; die Bedienungselemente (z. B. Karte, Windows) sind weitgehend die selben wie beim „Flight Simulator“, von dem sich sogar die Szenariodisks verwenden lassen – einige davon (Hawaii, Washington) wurden bereits ins Spiel ein-

gebaut. Das Programm kann zudem mit diversen Außenansichten aufwarten, braucht also den Vergleich mit der „ernsthaften“ Konkurrenz nicht zu scheuen.

Nur die Missionen sehen natürlich ganz anders aus: Statt Gegner abzuschießen, klagt man ihnen die Energie! Das ist zwar eine interessante Abwechslung zur

üblichen Simulationskost, auf Dauer aber doch nicht ganz so spannend wie der Flug mit einer F-16.

Die Grafik ist schön „außerirdisch“, sie könnte aber ruhig etwas schneller sein. Soundmäßig geht es äußerst ruhig zu, nur gelegentlich wird die Stille vom üblichen PC-Gezwitscher unterbrochen. Die Steuerung ist etwas kompliziert ausgefallen, man muß mit zwei Joysticks, Maus & Shift oder der Tastatur arbeiten, um sie voll in den Griff zu bekommen. Alles in allem aber kann man UFO durchaus weiterempfehlen – an Leute, die das Ungewöhnliche lieben, und selbstverständlich an alle Aliens, die mit einem PC umgehen können! (mm)



UFO

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	78
Sound:	-	-	-	10
Realismus:	-	-	-	84
Red. Urteil:	-	-	-	79

Einarbeitungszeit: ca. eine Stunde

Preis: ca. 119,- DM

Hersteller: Sublogic

Bezug: Gamesworld

Amiga: Umsetzung wird überlegt, steht aber bis jetzt noch in den Sternen (wie passend...).

ST: Nicht erhältlich.

C64: Nicht erhältlich.

PC: Bis jetzt das einzige System, auf dem die UFOs landen können. Unterstützt werden VGA, EGA, CGA, Hercules, Maus und Joystick.

Tips & Tricks

Sehr wichtig ist es, den richtigen Umgang mit den Thrustern zu erlernen, um sich aus ungünstigen Positionen auch wieder herausmanövrieren zu können.

Beim Gebrauch des Translucers darauf achten, daß er in bestimmten Situationen (starkes Energieabsaugen) seine Wirkung verliert!

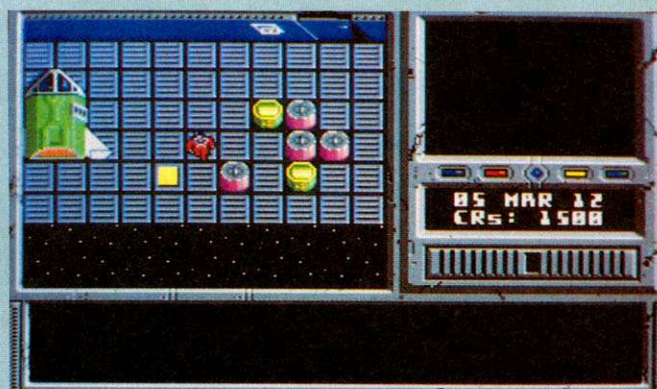
Wer schließlich auf eine andere Welt neugierig ist, sollte sich mal den Vulkankrater auf Hawaii näher ansehen.

Auf den ersten Blick könnte man meinen, hier einfach nur einen weiteren „Elite“-Clone vor sich zu haben – doch dieser Eindruck täuscht, Origins Raumfahrerepos hält mehr, als es verspricht!

Eine Simulation mit Vorge-schichte: Die bösen Manchi haben das Raumschiff unseres Helden zerstört, der ihnen deswegen natürlich finstere Rache geschworen hat. Leider steht ihm dazu nur ein schon recht altersschwaches Gefährt zur Verfügung, das erstmal vernünftig auf- und ausgerüstet werden muß. Also macht sich unser junger Sternenfahrer auf den Weg in die unendlichen Weiten des Alls, treibt Handel, kämpft mit Piraten und erwirbt sich so Geld, Ruhm und viel Erfahrung. Er kann nicht nur im Weltraum herumfliegen, sondern auch zahlreiche Raumstationen besuchen, um dort einzukaufen, Informationen zu sammeln und seinen Kahn besser auszustatten. Die Shops führen beispielsweise so schöne Dinge wie Turbo-booster, Plasma Torpedos, Laser, Raketen etc. Aber auch Unterhaltungen mit anderen Leuten sind dort möglich, genauso wie eine Runde „Hive!“, ein ziemlich leichtes Arcade-Game, bei dem man zur Entspannung ein paar Aliens röstet.

Die Ähnlichkeiten mit „Elite“ sind natürlich unübersehbar: Auch hier hat man die freie Wahl, ob man auf Piratenjagd gehen oder selbst zum Piraten werden will. Dazu gibt es diverse Sondermissionen und was sonst noch alles zum Leben eines richtigen Sternenfahrers gehört. Das Fliegen selbst ist sogar etwas realistischer als beim großen Vorbild: Man begegnet Asteroidenfeldern, Schwarzen Löchern und Ionenstürmen; das Schiff läßt sich in zwei verschiedenen Flugmodi steuern, und man wird nicht (wie bei „Elite“) ununterbrochen von Piraten angegriffen. Die Ausstattung mit Autofeuer, zwei gut gemachten Außenansichten und etlichen Steuerungsvarianten (Joystick, Maus, 2 x Tastatur) braucht sich ebenfalls nicht zu verstecken.

SPACE ROGUE



Auf der Raumstation



Hive! – der galaktische Arcade-Automat

Leider teilt das Game auch einige Schwächen mit „Elite“, z.B. kann man das Raumschiff nicht wechseln. Die Grafik macht bei fast allen Versionen den Eindruck, als wäre sie eins zu eins vom PC übernommen worden – sowohl was die

3D-Vektorgrafik angeht als auch die Stationsgrafiken. Das Spieltempo ist nicht allzu flott, aber noch akzeptabel; den Sound dagegen (soweit überhaupt vorhanden) sollte man am besten mit Schweigen übergehen. Trotz der wenig spektakulären

Präsentation ist Space Rogue eine unterhaltsame SF-Simulation, die sich durch ihren leichten Rollenspiel-Touch von der Konkurrenz abhebt. (mm)

Space Rogue

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	63	63	86	67
Sound:	28	22	61	18
Realismus:	83	83	83	83
Red. Urteil:	79	79	82	80

Einarbeitungszeit: ca. 30 Minuten

Preis: ca. 99,- DM, bzw. ca. 69,- DM für C 64 Disk

Hersteller: Origin

Bezug: Rushware

Amiga: Sieht ein bißchen „PC-mäßig“ aus, mit Grafik à la EGA und entsprechendem Sound. Die beste Steuerung ist die per Tastatur.

ST: Mal wieder fast wie die Amigaversion, abgesehen vom schlechteren Sound und der Tatsache, daß das Game hier 2 Disketten füllt.

C 64: Beste Version, mit schneller (ausgefüllter) Vektorgrafik, gutem Sound und hervorragender Joystick-Steuerung.

PC: Auf schnellen PC's noch etwas flüssigere Grafik als bei der Amigaversion; unterstützt VGA, EGA, CGA.

Tips & Tricks

Ganz wichtig: Keinesfalls auf Raumstationen schießen, die man besuchen möchte, sonst wird man nicht mehr reingelassen!

Autofeuer ist in hektischen Situationen recht nützlich; für Piraten empfiehlt es sich aber dennoch, das manuelle Feuern zu üben.

Um das Manövrieren zu erlernen und beim Abschütteln von Feinden sind die Außenansichten sehr brauchbar.

Vor dem Betreten einer Raumstation immer abspeichern – man weiß nie, was einen dort erwartet. Ebenso sollte man alle Gegenstände erstmal ausprobieren, bevor man sie mitnimmt.



Name	Amiga	PC	ST	C64
688 attack submarine	sim 59.50	72.50	-	-
a 10 tank killer	act a.a.	89.50	-	-
a-mos	anw 99.50	99.50	-	-
a.m.c.	act 49.50	-	49.50	37.50
all dogs go to heaven	act 64.50	-	-	-
all point bulletin	act 44.50	-	49.50	-
all time favourites	sam 74.50	74.50	69.50	49.50
american dreams	sam 59.50	-	-	38.50
ant head i.c.f. desert zus	act 39.50	-	-	-
atomix	act 51.50	58.50	51.50	34.50
back to the future 2	act 64.50	64.50	39.50	-
balance of power 1990	str 64.50	-	-	-
battlechess	sim 57.50	-	-	38.50
battlemaster	str 74.50	-	64.50	-
blockout	act 64.50	64.50	-	-
blood money	act 64.50	-	-	34.50
bloodwych	rol 64.50	-	64.50	38.50
bloodwych data disk	too 38.50	-	39.50	-
bss jayne seymor	adv 64.50	-	-	-
budokan	act 59.50	64.50	-	-
bundesliga manager	sim 49.50	59.50	-	-
castle master	adv 56.50	56.50	56.50	37.50
centurion, defender of rom	str 64.50	-	-	-
champions of krynn	rol 64.50	71.50	-	59.50
chesschampion 2175	str 99.50	-	-	-
chris hilsbeck workstation	mus 64.50	-	-	-
chronosquest 2	adv 69.50	-	-	-
chuck yeager	sim 64.50	-	-	44.50
cloud kingdom	act 64.50	-	64.50	38.50
codename iceman	adv 89.50	69.50	-	-
colonels bequest	adv 99.50	98.50	-	-
colony	str 71.50	71.50	-	-
combo racer	act 61.50	-	-	-
conqueror	sim 64.50	64.50	-	-
conquest of camelot	adv 89.50	99.50	-	-
corporation	act 64.50	-	-	-
cyberball	act 46.50	57.50	47.50	-
damocles	act 64.50	-	-	-
dan dare 3	act 47.50	-	47.50	-
dark century	act 64.50	64.50	64.50	-
david wolf	adv -	89.50	-	-
day of the viper	act -	64.50	-	-
defender of the earth	act 51.50	-	54.50	37.50
die hard	act 64.50	64.50	64.50	49.50
dragon wars	act 64.50	69.50	-	44.50
dragons breath	adv 74.50	-	62.50	-
dragonflight	sim 74.50	-	74.50	-
drakken	rol 64.50	-	-	-
dungeon master	rol 64.50	-	59.50	-
dynasty wars	adv 58.50	64.50	46.50	28.50
e motion	str 58.50	58.50	48.50	36.50
e.s.s.	sim 69.50	99.50	-	-
east vs west berlin	str 64.50	64.50	-	-
emerald mine 3 professional	act 27.50	-	-	-

Name	Amiga	PC	ST	C64
emlyn hughes int. soccer	sim 58.50	-	58.50	34.50
escape i.p.l.o. robot monst	act 47.50	-	47.50	37.50
european challenge	sim 32.50	-	-	25.50
f 15 strike eagle ii	sim -	86.50	-	-
f 16 combat pilot	sim 59.50	59.50	59.50	49.50
f 16 falcon	sim 74.50	89.50	74.50	-
f 16 falcon mission disk	too 49.50	-	49.50	-
f 19 stealth fighter	sim 69.50	84.50	69.50	-
f 29 retaliator	sim 59.50	-	62.50	-
fire and brimstone	rol 64.50	-	64.50	-
flight of the intruder	sim -	89.50	-	-
flight simulator 2	sim 94.50	-	-	94.50
flight simulator 4.0	sim -	134.50	-	-
flood	act 64.50	-	64.50	-
football manager world cup	sim 48.50	52.50	54.50	38.50
full metal planet	act 58.50	64.50	58.50	-
ghost n goblins	act 47.50	59.50	49.50	-
great coubs	sim 64.50	64.50	64.50	51.50
hammerist	adv 64.50	-	64.50	38.50
heavy metal	str 59.50	-	49.50	37.50
heroes quest	adv 89.50	105.50	-	-
imperium	str 64.50	-	64.50	-
impossamole	act 49.50	-	49.50	38.50
indiana jones adventure	adv 64.50	69.50	64.50	-
inspector grifu	adv 51.50	-	64.50	-
intern. soccer challenge	sim 64.50	-	64.50	-
international 3d tennis	sim 64.50	-	64.50	34.50
iron lord	act 64.50	-	64.50	44.50
italian 1990 winners edit	sim 49.50	64.50	49.50	37.50
j. niklaus golf	sim 59.50	64.50	-	-
kaiser	sim 92.50	-	99.50	-
khalaan	act 64.50	64.50	-	-
kick off 2 world cup edit	sim 57.50	-	58.50	-
kind of magic 2	sam 58.50	-	59.50	38.50
kings quest 4	boo 89.50	89.50	74.50	-
kings quest triple pack	adv 64.50	-	-	-
klax	str 49.50	54.50	49.50	37.50
last ninja 2	act 64.50	-	64.50	-
leaderboard collection	sam 58.50	-	-	44.50
legend of faerghail	rol 64.50	69.50	-	-
leisure suit larry 2	adv 84.50	74.50	74.50	-
leisure suit larry 3	adv 84.50	99.50	84.50	-
lin wu's challenge	act 49.50	-	51.50	-
logo	str 64.50	-	64.50	38.50
loom	adv 69.50	69.50	69.50	-
lost dutchman mines	act 58.50	-	49.50	-
m 1 tank platoon	sim -	84.50	-	-
manhunter san francisco	adv 74.50	74.50	74.50	-
microprose soccer	sim 64.50	-	-	-
midwinter	str 64.50	74.50	64.50	-
might and magic 2	adv 64.50	-	49.50	-
ninja spirit	act 64.50	-	64.50	38.50
ninja warriors	act 49.50	-	-	38.50
nuclear war	str 58.50	69.50	-	-

Name	Amiga	PC	ST	C64
ökopoloy	sim -	128.50	-	-
oil imperium	str 49.50	49.50	49.50	39.50
operation spruance	sim 74.50	-	-	-
oriental games	sim 69.50	-	64.50	-
paris dakar 90	sim 52.50	52.50	-	-
pipe mania	act 64.50	64.50	59.50	38.50
pirates	adv 64.50	59.50	64.50	49.50
player manager	sim 49.50	-	49.50	-
police quest 2	adv -	64.50	69.50	-
pool of radience	rol 64.50	58.50	-	59.50
populous	rol 64.50	64.50	64.50	-
populous the promised land	sim 37.50	-	-	-
powerboat	sim 64.50	64.50	-	43.50
projectile	act 64.50	-	64.50	-
q 8 team ford	sim 58.50	58.50	58.50	49.50
railroad tycoon	sim -	84.50	-	-
rainbow island	ges 58.50	-	44.50	39.50
rainbow warrior	str 64.50	-	-	-
red storm rising	sim 64.50	84.50	-	49.50
reederei	sim 48.50	-	44.50	34.50
resolution 101	act 64.50	64.50	64.50	-
rings of medusa	str 64.50	64.50	64.50	44.50
secret of the silver blad	adv -	64.50	-	59.50
shadow of the beast 2 mit	act 84.50	-	-	-
shadow warriors	act 59.50	-	-	37.50
silent service 2	sim -	89.50	-	-
sim city	str 69.50	64.50	71.50	49.50
sim city terrain editor	too 39.50	44.50	-	-
space quest	adv 64.50	49.50	-	-
space quest 3	adv 89.50	74.50	-	-
space rogue	str 69.50	68.50	64.50	51.50
starlight	sim 59.50	59.50	59.50	36.50
sword of samurai	str 64.50	64.50	64.50	-
tactical fighter 2	sim 64.50	64.50	64.50	-
their finest hour	sim 69.50	69.50	69.50	-
time machine	act 64.50	-	64.50	-
tower of babel	str 64.50	64.50	64.50	-
turncan	act 49.50	-	-	38.50
ultima 5	rol 69.50	69.50	69.50	58.50
ultima 6	rol 89.50	79.50	-	-
unreal	adv 69.50	-	-	-
wall street wizard	sim 52.50	59.50	-	-
war in middle earth	str 49.50	-	-	-
weltris	str 59.50	-	-	-
wings	sim 74.50	-	-	-
wings of fury	act 59.50	69.50	-	-
wolpack	sim -	84.50	-	-
x-copy - hardware	too 58.50	-	-	-
x-out	act 51.50	-	51.50	37.50
zombie	act 53.50	-	53.50	39.50

einige programme waren bei drucklegung dieser anzeige noch nicht lieferbar; andere neuheiten fanden hier vielleicht keinen platz mehr; aktuelle infos über unseren telefontservice.

hardware	
3.5 markendrive für amiga extern, bus, absch	189.00
5.25 ext markendrive f. amiga 40.80 bus, absch	249.00
3.5 einbaulauwerk für amiga 2000	159.00
5.25 einbaulauwerk für amiga 2000	249.00
elektr. bootselektor, einbau ohne löten	59.50
kickstart umschaltplatine mit kickstart 1.2	89.50
kickstart umschaltplatine mit kickstart 1.3	89.50
kickstart 2.0 - endlich auch für amiga 500/2000 -	149.00
dazu passende umschaltplatine	99.00
mause für alle amiga/atari-st-at - reiseware-	77.00
high resolution maus für amiga/st incl mauspad	99.00
optical maus für amiga	109.50
kabellose maus (infrarot) für amiga	159.00
0.5mb speichererweiterung für amiga 500	-
megabit - technologie, alle bauteile gesockelt	-
akku - uhr, vergoldete kontakte natürlich abschaltbar	149.00
ad lib soundboard für xt/at mit composer kit	299.00
soundblaster soundboard für xt/at dt anleitung	439.00
zubehör	
3.5 markendisketten ds dd 10er pack	14.50
3.5 noname disketten ds dd 10er pack	29.50
gravis - der joystick	89.50
gravis - mousestick	159.00
flywheel pilotengriff - ideal für flugsimulationen -	189.00
konsolen	
game boy mit tetris, und zubehör	159.00
tennis, solar striker, qx, mano, golf, alleyway je	47.50
game boy - games (mehr als 50 titel verfügbar) ab	28.50
sega megadrive mit netzteil, ohne game	264.00
batman, bonk's adventure, phelios	94.50
moonwalker, ghostbusters, super shinobi	89.50
micro genius - für nintendo usa und japan module	199.00
nintendo - atari lynx - pc engine - neo geo	auf anfrage
die o.g. konsolen verfügen über keine FTZ nummer, betriebs ist in der brd nicht erlaubt!	-
versandbedingungen:	
Bei Vorkasse + DM 5.00, bei Nachnahme + DM 7.00.	-
Ausland nur Vorkasse, EC-Scheck + DM 12.00.	-
bestellungen telefonisch:	
HOTLINE Mo-Fr 9 - 11 Uhr und 14 - 19 Uhr	-
02162 / 12073 • Fax 02162 / 12074 • Anrufbeantw. 24Std	-
bestellungen schriftlich:	
HAMO K. Rösger • Rahnsstr. 235 • 4060 Viersen 1.	-
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Preislisen gegen DM 1.60 in Briefmarken.	-

NK

Achtung Superpreise
NEUMANN & KATSOUGRIS
POSTFACH 700 142, 4600 DORTMUND 70
Tel. 02 31/61 99 51 (0 - 24 Uhr)
VERSAND: Vorkasse 5,- DM / Nachnahme 7,- DM
ANDERE SPIELE AUF ANFRAGE!

NK

688 Attack Submarine	69,95	Italy 1990	65,95	The Plague	55,95	Triad III (Compil.)	75,95
Apprentice	57,95	Ivanhoe	59,95	Space Quest III	93,95	Turrican	54,95
Blue Angel	63,95	Kaiser	109,95	Space Rogue	79,95	TV Sports Football	49,95
Bundesliga - Manager	54,95	Khalaan	69,95	Starflight	69,95	Ultima IV	69,95
Carmen Sandiego	69,95	Kick Off II	63,95	Test Drive II	65,95	Ultima V	77,95
Carthage	69,95	Kings Quest Tr. Pack	93,95	TFMX Workstation	99,95	Unreal	79,95
Castle Master	59,95	Klax	53,95	Their Finest Hour	79,95	Welltris	59,95
Champions of Krynn	73,95	Larry II	93,95	Tower of Babel	69,95	Xenomorph	67,95
Crack Down	63,95	Larry III	93,95	Triad II (Compil.)	63,95	Zak Mac Kracken	69,95
Damocles	65,95	Legends of Faerghail	79,95				
Dragon Flight	75,95	Logo	63,95				
Dragons of Flame	65,95	Loom	79,95				
Drakken	67,95	Maniac Mansion	67,95				
Dungeon Master 1 MB	63,95	Microprose Soccer	67,95				
Elite	69,95	Midwinter	67,95				
Elvira	75,95	Might & Magic II	75,95				
Emlyn Hughes Soccer	59,95	Neuromancer	65,95				
E. S. S.	67,95	North & South	59,95				
F 29 Retaliator	63,95	Pipe Mania	65,95				
F 16 Combat Pilot	73,95	Pirates	69,95				
Flood	69,95	Player Manager	59,95				
Full Metal Planet	59,95	Pool of Radiance	67,95				
Heroes Quest	93,95	Populous	73,95				
Highlights (Compil.)	59,95	Rainbow Islands	59,95				
Hillsfar	69,95	Red Storm Rising	69,95				
Imperium	69,95	Resolution 101	64,95				
Indiana Jones III	67,95	Rings of Medusa	59,95				
Iron Lord	73,95	Rock & Roll	65,95				
It came f. t. desert	75,95	Sim City	65,95				
Ant Heads Data Disk	43,95	Terrain Editor	39,95				

SONDERANGEBOTE (nur solange Vorrat reicht)

Bloodwych	35,95	Jack Nicklaus Golf	39,95
Bloodwych Data Disk	24,95	Knights of Crystallion	44,95
Cloud Kingdoms	39,95	Safari Guns	29,95
Day of the Viper	39,95	Table Tennis	39,95
Eye of Horus	29,90	The Third Courier	39,95
Fugger	39,95	Ultima III	39,95
Gravity	39,95	Xenon II	39,95
Island of Last Hope	39,95	Zak Mac Kracken (engl.)	44,95

ELITE

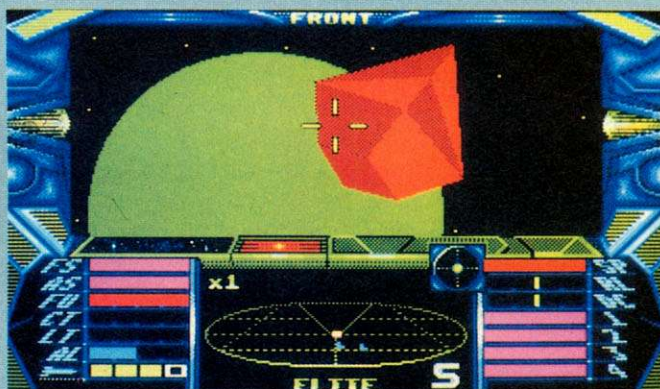
Mit dem frischerworbenen Pilotenschein für intergalaktische Flüge in der Tasche begibt man sich an Bord seiner Cobra MK III, einem kleinen, aber wendigen Raumgleiter. Wie man zu Geld und Ruhm gelangen will, hängt von jedem selbst ab – es gibt unzählige Möglichkeiten, den ersehnten Status „Elite“ zu erreichen. Die Grundausstattung des Schiffs ist jedoch dürftig: 20 Tonnen Laderaum und ein simpler Laser, mehr ist nicht geboten. Zwar sind Extras in reicher Auswahl erhältlich, aber mit den anfänglichen 100 Credits ist der waffenstarrende Sternenkreuzer noch in weiter Ferne... Ein Glück, daß auf sämtlichen (insgesamt über 2000!) Planeten der acht erreichbaren Galaxien reges Handel-treiben herrscht: 14 legale Artikel wie z.B. Nahrung und Textilien können ge- und verkauft werden, daneben verspricht, der Handel mit Drogen, Waffen oder Sklaven hohe Gewinne bei hohem Risiko. Oder man jagt andere Handelsschiffe, um sie zu plündern – auch Weltraum-Piraten können bei Elite Karriere machen. Später warten noch zahlreiche Sondermissionen, deren erfolgreicher Abschluß mit Prämien und Spezialausrüstungen belohnt wird. Beim Pendeln zwischen den galaktischen Handelsstationen wird man oft von feindlichen Raumschiffen angegriffen, und auch das Andockmanöver an die rotierenden Stationen erweist sich als schwierig (einen Docking-Computer können

sich nur wohlhabende Piloten leisten). Daher ist es wichtig, die komplexe Steuerung – eine Mischung aus Maus, Stick und Tastatur – gut im Griff zu haben. Während des Flugs blickt man aus einem reichhaltig instrumentierten Cockpit auf hübsch animierte und schnelle, ausgefüllte 3D-Vektorgrafik; daneben können grafisch schön gemachte Datenblätter mit Informationen über die Bewohner, sowie die politische und

So jung die ganze Softwareszene auch ist, sie hat dennoch bereits ein paar wahre „Klassiker“ vorzuweisen. Firebirds Raumfahrt- und Handelssimulation ist mit Sicherheit einer der berühmtesten!

wirtschaftliche Infrastruktur der einzelnen Welten abgerufen werden. Der Sound bietet die übliche Geräuschkulisse, sowie eine originelle Anleihe bei Stanley Kubricks „2001“: Während der Andockphasen erklingt der berühmte Walzer von Johann Strauß.

Elite avancierte dank seines komplexen und hochmotivierenden Spielprinzips schon bei der Erstveröffentlichung vor vielen Jahren (C 64) zum Kultspiel, die grafisch konsequent überarbeitete 16 Bit-Version konnte den Erfolg nochmals wiederholen. Das Programm ist zu Recht ein (bisher unerreichtes) Vorbild für eine ganze Generation von Computer-Games und darf in keiner Software-Sammlung fehlen! (wh)



Der Blick aus dem Cockpit.
Anflug im Walzerrhythmus.

Love Market Prices

3.6	6.0	20.0	6.0	23.2	94.4
152.0	89.6	58.8	33.2	88.4	52.4
7.6	36.8	64.4	16.0	51.2	81.2

LAUNCH BUY SELL EQUIP GALAXY LOCAL PLANET
PRICES INVENTORY STATUS DISK FIND HOME OPTIONS

Profit durch Preisvergleich...

Elite

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	74	74	45	70
Sound:	59	57	42	36
Realismus:	85	85	85	85
Red. Urteil:	87	87	80	83

Einarbeitungszeit:

ca. 2 Stunden

Preis: ca. 84,- DM

Hersteller: Firebird

Bezug: Gamesworld

Amiga: Spiel und (umfangreiche) Anleitung sind in deutsch, Kopierschutz.

ST: Die Amiga-Version wurde vom ST umgesetzt...

C64: Die Urfassung glänzt durch grafische Schlichtheit (Tabellen fast pur), und ist heute nur noch schwer erhältlich.

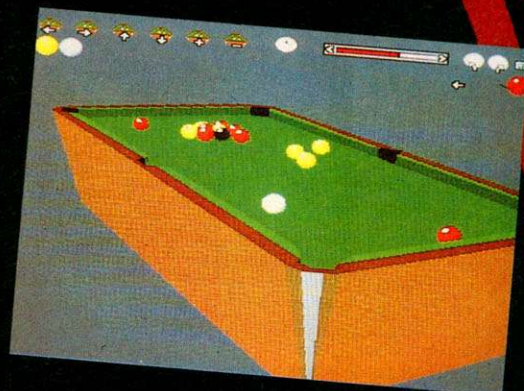
PC: Die PC-Version unterscheidet sich durch deutlich weniger Farbenpracht und (naturgemäß) stark eingeschränkte Sound-Qualitäten.

Tips & Tricks

Wer bei der Sicherheitsabfrage anstatt des Paßwortes „SARA“ eingibt (dann das Paßwort), kann mit „*“ am numerischen Block den Editor Hacker V1.0 aufrufen. Durch Ändern der Hexadezimal-Werte kann man sich so Vermögen, Bewaffnung etc. (fast) nach Wahl zusammenstellen. Wer z.B. mehr Geld möchte, verändert folgende Bytes: 18, 19, 1a, 1b. Probieren geht über Studieren...

Generell gilt: Auf Agrar-Planeten sind Nahrungsmittel und Rohstoffe preiswert, Luxusartikel hingegen teuer und gefragt. Auf Industrieplaneten ist es genau umgekehrt.

Und der



Begonnen haben wir dieses Sonderheft mit den Flugsimulatoren, sozusagen den Aushängeschildern des ganzen Genres. Jetzt, gegen Ende, wird es immer umstrittener: Konnte man bereits über so manches Science Fiction Spiel geteilter Ansicht sein, finden sich auf den folgenden Seiten so unterschiedliche Programme wie „Sim City“ und „Leaderboard“, oder „Balance of Power“ und „Pinball Magic“. Wie kann man derart verschiedene Spielthemen unter einen Hut bringen? Und: Haben diese Games in einem Sonderheft über Simulationen überhaupt etwas zu suchen? Fragen, die uns bei der Zusammenstellung des Magazins ganz schön Kopfschmerzen bereitet haben!

Nun, Einigkeit darüber, welches Spiel welcher Kategorie zuzuordnen ist, kann erst dann erzielt werden, wenn man sich über die Definition der Kategorie einig ist. Gerade bei Simulationen kein leichtes Unterfangen. Denn, „simuliert“ nicht jedes Computerspiel irgendetwas? Eine Eingrenzung (und

sicher nicht die schlechteste) für den Begriff Simulation wäre diese: sobald der User tatsächlich den Eindruck gewinnt, daß das, was sich da auf dem Screen tut, Wirklichkeit sein könnte. Mehr noch, wenn es für den Moment zur Wirklichkeit wird. Ein guter Flugsimulator vermittelt ja das Gefühl, wirklich und wahrhaftig in einer Maschine zu sitzen, den Steuerknüppel in der Hand. Andererseits kann auch das beste Actiongame kaum jemand ernsthaft davon überzeugen, er blase tatsächlich gerade einem Haufen schleimiger Aliens auf die eine oder andere Weise das Lebenslicht aus. Und das bringt uns endlich zurück zum eigentlichen Thema:

Wir haben uns überlegt, daß beispielsweise „Sim City“ unbedingt zu den Simulationen gezählt werden muß, da hier der Spieler eine ganze Stadt nach seinen eigenen Vorstellungen entwirft, wobei die verschiedensten Aspekte berücksichtigt werden müssen. Das thematisch ähnlich gelagerte „Populous“ hingegen haben wir außen vor gelas-

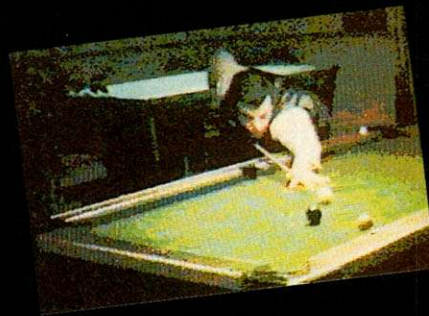
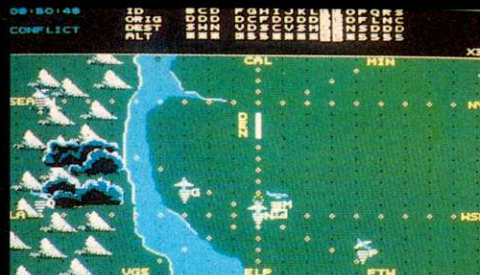
Rest

VERSCHIEDENES

sen, da es sich dabei eigentlich um ein reinrassiges Strategiespiel handelt. Aus den gleichen Gründen findet man auf den nächsten Seiten zwar „Leaderboard“ und „Mini Golf“, aber kein einziges Tennis- oder Fußballspiel. Die Computerversion von Golf vermittelt nunmal einen weit „echteren“ Eindruck, als die Versoftung einer Mannschaftssportart. Und Tennis? Mal ehrlich, wer hat bei einem Tennisgame – und sei es noch so ideenreich und unterhaltsam – schon jemals das Gefühl gehabt, tatsächlich auf dem Centercourt zu stehen? Bei „Pinball Magic“ hingegen könnte man durchaus glauben, gerade an einem richtigen Flipper zu rütteln. Und wo sonst sollte man „Balance of Power“, das ungeheuer komplexe Spiel um Weltpolitik, einordnen, wenn nicht unter dem Begriff Simulation?

Anders ausgedrückt: Wenn man sich daran macht, eine möglichst umfassende Sammlung des Genres Simulationen zusammenzustellen, dann ist die Rubrik „Verschiedenes“ einfach

unumgänglich. Damit wären wir wieder ganz am Anfang – *wie sonst sollte man „Sim City“, „Pinball Magic“, „Balance of Power“ und „Leaderboard“ unter einen Hut bringen?* Wir sind uns durchaus darüber im Klaren, daß der eine oder andere Leser bei mancher der folgenden Seiten verständnislos den Kopf schütteln wird. Manch einer wird nicht verstehen können, was „Kennedy Approach“ hier zu suchen hat, ein anderer mag sich über „3D-Pool“ ärgern. Oder es wird vielleicht die Frage auftauchen: Wenn die hier schon „U.M.S.“ besprechen, warum dann nicht auch...? Mit all diesen, sozusagen vorprogrammierten, Meinungsverschiedenheiten können, wollen und müssen wir leben. Mehr noch: Wir meinen, daß gerade die Vielfalt den Reiz des Genres ausmacht! In diesem Sinne, viel Spaß mit Simulationen, die sich aufgrund ihrer unterschiedlichen (und teilweise sehr originellen) Thematiken in keine der üblichen Schubladen einsortieren lassen. (ml)



BALANCE OF POWER

THE 1990 EDITION

Wer verspürt Lust, einmal mit George Bush oder Michail Gorbatschow den Platz zu tauschen? Die erweiterte und aktualisierte Ausgabe dieser Politiksimulation bietet reichlich Gelegenheit, Weltgeschichte daheim in der guten Stube zu schreiben.

Bereits die erste Version dieses Spiels war auf ihrem Gebiet praktisch konkurrenzlos. Jetzt hat man eine weitere Spielstufe (den „multipolaren“ Level) hinzugenommen und vor allem die zwischenzeitlichen Veränderungen der politischen Landschaft eingearbeitet – die jüngsten Geschehnisse in Osteuropa sind allerdings noch nicht berücksichtigt. Um der Komplexität der Aufgabenstellung gerecht

zu werden und die Simulation trotzdem noch spielbar zu halten, sind vier verschiedene Schwierigkeitsstufen enthalten. Vom Anfänger bis zum multipolaren Level stehen so immer mehr Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung, die vom angehenden Politstrategen freilich auch bewältigt werden wollen. Nachdem man sich für eine Spielstufe und die gewünschte Großmacht (USA oder UdSSR) entschieden

hat, kann man sein neues Amt auch schon antreten. Ziel ist es, nach Ablauf der acht Spieljahre von 1989 bis 1997 einen höheren (Prestige-)Punktestand auf dem Konto zu haben als die Jungs von der Gegenseite. Um das zu schaffen, ist praktisch jedes Mittel recht – ganz wie in der „richtigen“ Politik. Hauptsache, der eigene Einflußbereich wird immer größer, und die gegenwärtige Großmacht immer schwächer. Allerdings sollte man Konfliktsituationen auch nicht auf die Spitze treiben, denn wenn es zu einer nuklearen Auseinandersetzung kommt, ist das Spiel verloren.

Die Palette der Handlungsmöglichkeiten reicht von simplen Waffenlieferungen an befreundete Regierungen (oder Rebellen Gruppen) über finanzielle Hilfen bis hin zu ausgefeilten Methoden der höheren Diplomatie. Bestechung, Erpressung, nackte Gewalt – alles ist möglich! Gesteuert wird mit der Maus über eine Menüleiste, hierdurch gelangt man auch an die umfangreichen Informationen, die über die 80 berücksichtigten Länder zur Verfügung stehen. Wer in Krisensituationen nicht so recht weiter weiß, kann sich noch die Meinung von vier Beratern einholen.

Die Grafik ist dem Thema angemessen (also aktenmäßig trocken), auf Sound wurde völlig verzichtet. Balance of Power bietet ein derart umfangreiches Betätigungsfeld, daß man immer wieder darüber staunt, wie es dem Autor gelungen ist, die vielen Informationen zu recherchieren und in das Spiel einzuarbeiten. Das fast

100 Seiten starke englische Handbuch enthält unter anderem auch einige interessante Erläuterungen zu den Grundlagen und der Methodik dieser außergewöhnlichen Simulation. Prädikat: Besonders wertvoll, wegen der ungemeinen Komplexität allerdings vorwiegend für reifere User geeignet. (wh)

Balance of Power: The 1990 Edition

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	45	45	–	45
Realismus:	94	94	–	94
Red. Urteil:	88	88	–	88

Einarbeitungszeit:

ca. 2 – 3 Stunden

Preis: ca. 99,- DM, bzw. ca. 89,- DM für PC.

Hersteller: Mindscape

Bezug: Rushware

Amiga: Kein Kopierschutz, Paßwortabfrage, Save-Option, Zwei-Spieler-Modus, komplett in englisch.

ST: Kein Unterschied zur Amigaversion.

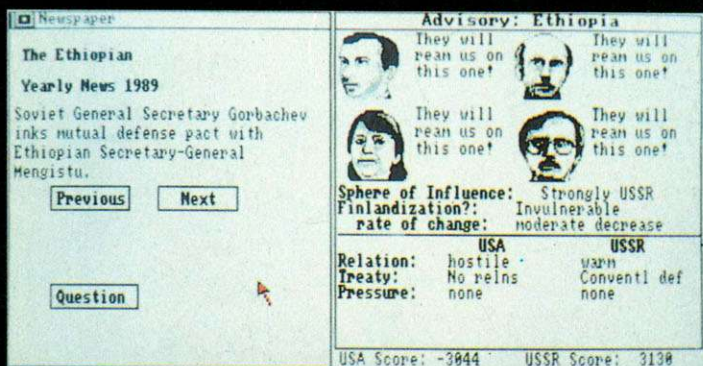
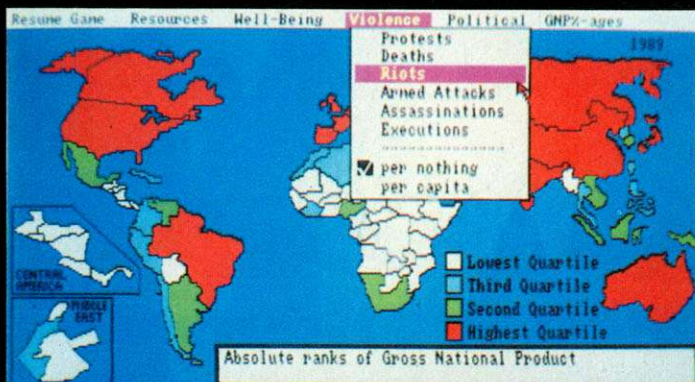
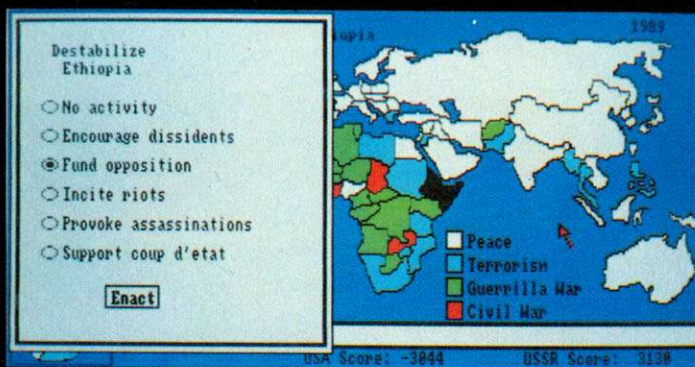
C64: Nicht erhältlich.

PC: Da es bei dieser Simulation allein auf die „inneren Qualitäten“ ankommt, ist die Ausstattung des Computers hier wirklich einmal völlig gleichgültig.

Tips & Tricks

Es ist unbedingt erforderlich, die verschiedenen Stufen der Simulation nach der im Handbuch vorgegebenen Reihenfolge durchzuquerieren!

Man sollte immer zuerst nachschauen, was die Gegenseite im jeweiligen Jahr an Aktionen vorhat. Und nie vergessen, daß gerade wirtschaftliche Interessen oft eine wichtige Rolle spielen.



Verkehrsplanung, Industrieansiedlung, Kriminalitätsrate, Straßenbau – zugegeben, auf den ersten Blick macht so eine Städtebau-Simulation keinen besonders aufregenden Eindruck. Und dennoch steht das Programm seit seinem Erscheinen in der Käufergunst ganz weit oben, es muß also doch was dran sein an diesem Spiel für angehende Kommunalpolitiker!

Das Prinzip ist schnell erklärt: Per Zufallsgenerator entwirft der Computer ein unbesiedeltes Gelände mit Bäumen, Flüssen und Brachland. Der Spieler kann darauf nun Wohngebiete, Industrie- und Gewerbeansiedlungen, Kraftwerke, Verkehrswege und was sonst noch so alles zu einer richtigen kleinen Stadt gehört, errichten. Sobald die ersten „Sims“ (von *Simula-*

ted Citizen) in die neugegründete Stadt einziehen, wird die Angelegenheit langsam etwas stressiger: Damit sich das aufstrebende Gemeinwesen nicht gleich wieder in eine Gespenstestadt verwandelt, sollte man sich jetzt tunlichst mit den Wünschen und Sorgen seiner Sims beschäftigen. Per Mausclick lassen sich Statistiken abrufen, die den Spieler über die Entwicklung der

Stadt (Bevölkerungszuwachs, Verkehrsprobleme, Kriminalitätsrate usw.) auf dem laufenden halten. Nur zu bald stellt man dabei fest, daß die Alltagsprobleme eines Bürgermeisters bei weitem schwieriger sind, als man sich das so vorgestellt hatte. Die Sims wollen mehr Polizeistationen wegen der stark angestiegenen Kriminalität auf den Straßen, die Industrie ruft nach einem Hafen – und der Stadtsäckel ist leer! Und dann tut man genau das, worüber man in der Realität immer so furchtbar schimpft: Man dreht an der Steuerschraube...

Grafisch und soundmäßig gibt Sim City nicht sooo viel her – das Scrolling ruckelt mit den (wenigen) Animationen um die Wette, und die Soundeffekte sind ziemlich krächzig. Dafür sind die Farben schön bunt, und die verschiedenen Baulichkeiten liebevoll gezeichnet; der Betrachtungswinkel leicht schräg von oben sorgt zudem für gute Übersicht. Geradezu Vorbildlich gestaltet wurde die Handhabung: Mit Hilfe der Menüs läßt sich so ziemlich alles und jedes einstellen, und die Maussteuerung hat man praktisch auf Anhieb im Griff. Ein extra erhältlicher Terrain Editor ermöglicht zudem, eigene

Landschaften zu erstellen und bereits vorhandene zu verändern – sehr praktisch, wenn man zu nahe ans Wasser gebaut hat! Langer Rede kurzer Sinn: Das Spiel trägt seinen Ruf als Klassiker von morgen zurecht! (od)

Sim City

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	66	66	41	65
Sound:	23	23	23	23
Realismus:	74	74	61	74
Red. Urteil:	85	85	62	85

Einarbeitungszeit: ca. 1/2 Stunde

Preis: ca. 100,-DM (C 64: ca. 65,- DM)

Hersteller: Maxis

Bezug: Bomico

Amiga: Das Programm ist in zwei Versionen erhältlich: Für 1 MB oder (leicht abgespeckt) für 512 K.

ST: Praktisch identisch mit der Amigaversion.

C64: Wenig empfehlenswert: Einige Optionen fehlen, die Grafik fällt gegenüber den anderen Versionen deutlich ab.

PC: Unterstützt Hercules, CGA, EGA, lieferbar auf 3.5" und 5.25". Es empfiehlt sich die Verwendung einer Maus.

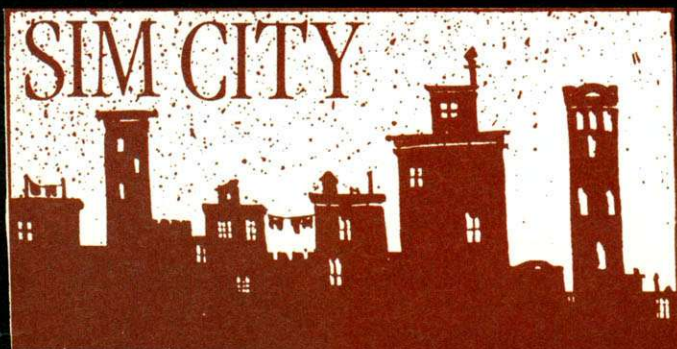
Tips & Tricks

Gibt man im Edit-Window (Spielfeld) mit gedrückter Shift-Taste FUND ein, so werden einem 10.000 Dollar gutgeschrieben. Vorsicht: Nach fünfmaliger Wiederholung gibt's ein Erdbeben!

Auf dem PC: Katastrophen ausschalten, Geschwindigkeit auf höchste Stufe und dann einfach abwarten – nach ein paar Jahrzehnten hat man Geld im Überfluß!

Will man im Grundspiel (ohne Editor) im Wasser Land erschaffen, so verlegt man an der gewünschten Stelle ein Kreuz aus Stromleitungen – schon entsteht ein Stückchen Grund!

Wenn die Sims über das unzureichende Schienennetz klagen, kann man die Gleise bei Platzmangel auch einfach in der „Wildnis“ verlegen.



Der Terrain Editor



Der Luftraum ist hoffnungslos überfüllt, allerorten streiken die Fluglotsen wegen unzumutbarer Arbeitsüberlastung – eigentlich keine besonders einladende Situation. Mit der Fluglotsen-Simulation von Micro Prose kann sich jeder selbst einen Eindruck von diesem nervenaufreibenden Job verschaffen.



Fünf verschiedene „Arbeitsplätze“ stehen zur Verfügung: vom relativ ruhigen Airport in Atlanta bis zum absoluten Nervenkiller New York, wo es gleich zwei Flughäfen gibt. Der Lotsen-Neuling beginnt am besten mit der Schwierigkeitsstufe 1, bei der man die Auswahl zwischen zwei Flughäfen zur „Friedhofszeit“ hat. Das Spielprinzip ist ebenso einfach wie einleuchtend: Zehn Minuten lang muß man sich wacker schlagen, das heißt,

Mit welchen Schwierigkeiten hat so ein Fluglotse nun zu kämpfen? Ein- und Ausflugfenster müssen unbedingt eingehalten werden, gelegentlich vorbeiziehende Gewitter und Überflugverbotszonen (z.B. das Weiße Haus) erschweren die Routinearbeit. Ist man dann einigermaßen fit, kann man sich an größere Aufgaben heranzuwagen. Außer durch die fünf frei wählbaren Schwierigkeitsstufen erhöhen sich die Anforderungen auch durch

Auf dem Bildschirm zu sehen ist jeweils ein größerer Geländeausschnitt um den eigenen Airport herum. Darüber befindet sich eine Anzeigenleiste mit Daten zu den einzelnen Flügen. Die Flugzeuge selbst erscheinen als kleines Icon mit einer Buchstabenkennung, aufgerufen werden sie mit Maus oder Tastatur. Wem die Sache zu schnell oder zu langsam vonstatten geht, der kann die Ablaufgeschwindigkeit innerhalb ei-



Zu Luftsprüngen verleitet die Grafik nicht gerade...

man sollte keinen Crash verursachen, die Verspätungen in Grenzen halten und auch sonst nicht allzu viele kritische Situationen heraufbeschwören. Gleichzeitig bietet sich hier die Gelegenheit, in (relativer) Ruhe die geografischen Verhältnisse kennenzulernen.

den Einsatz zu bestimmten, flugintensiveren Tageszeiten. Wer dabei immer am Ball bleibt und nicht die Nerven verliert, gelangt schließlich an die Spitze der Karriereleiter, wo der Alptraum jedes Fluglotsen wartet: 30 Minuten New York zur Hauptverkehrszeit!

ner Schicht jederzeit beliebig variieren. Von der ganzen Präsentation her merkt man Kennedy Approach seine 8 Bit-Herkunft deutlich an: Vor allem die ruckelnde Spargrafik ist längst nicht mehr auf der Höhe der Zeit. Außerdem liegt dem Game

in jeder Version die (englische) C 64-Anleitung bei. In punkto Realitätsnähe ist das Spiel jedoch ohne Fehl und Tadel; besonders hervorzuheben ist hier der Sound, eine wirklich „echt“ klingende Wiedergabe des Sprechfunkverkehrs mit den einzelnen Flugzeugen. Abgesehen von der bescheidenen Grafik also eine durchaus gelungene und sehr realistische Simulation mit origineller Thematik. (wh)

Kennedy Approach

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	31	31	57	–
Sound:	62	62	59	–
Realismus:	80	80	82	–
Red. Urteil:	70	70	72	–

Einarbeitungszeit:

ca. 30 Minuten

Preis: ca. 84,- DM bzw. ca. 49,- DM für C 64 Disk

Hersteller: Micro Prose

Bezug: Leisuresoft

Amiga: Unverständlicherweise fehlen hier einige Optionen der 8 Bit-Version, z.B. Statusberichte und der Demo-Modus.

ST: Gleicht der Amigaumsetzung wie ein Ei dem anderen.

C64: Kleine Abstriche in Sachen Sound sind zu machen, ein Manko, das durch die zusätzlichen Funktionen (s.o.) wieder ausgeglichen wird.

PC: Nicht erhältlich. Schade, das Spiel hätte gerade auf diesem System sicher eine gute Figur gemacht...

Tips & Tricks

Anfangs gleich alle anstehenden Starts erledigen, später dann möglichst Starts und Landungen immer im Pulk durchführen. Man sollte sich selbst ein festes Flughöhenschema für bestimmte Aktionen zurechtlegen. Im Notfall: Spiel pausieren und sich in Ruhe einen Überblick verschaffen.

Was dem einen die F-16, ist dem anderen sein Lindwurm. Frei nach diesem Motto beglückt der Strategie- und Rollenspielspezialist SSI seine Kundschaft mit einem waschechten Flugsimulator – nur halt mit einem Drachen...! Nun, warum auch nicht?

Eine Horde böser Drachen ist über das Land Ansalon hergefallen, der heldenhafte Kampf der Bevölkerung scheint schon verloren – wäre da nicht dieser eine mutige Drachenreiter! Als solchem steht dem Spieler anfänglich nur ein mickriger Mini-Lindwurm zur Verfügung, später wird die Auswahl und damit auch die Bewaffnung umfangreicher: Die „besseren“ Tierchen bieten wahlweise Feuer- oder Frostatem, versprühen Giftgas oder Säure und warten mit gefährlicheren Klauen und Stacheln auf. Aber auch der Pilot kann aufgerüstet werden – verschiedene Waffen wie Lanze oder Schwert stehen zur Wahl, man kann sich eine Rüstung und sogar eine Art Fallschirm zulegen, der den Reiter so lange in der Luft hält, bis er wieder auf seinem treuen Tier landet! Außerdem ist so ein Drache durchaus modern instrumentiert: Es gibt Radar (in Form einer Kristallkugel!), einen Höhenmesser, einen Kompaß, so etwas wie einen Tacho und diverse andere Anzeigen (Feuerkraft, Energie, etc.). Auf verschiedene Außenansichten muß der Pilot hier zwar verzichten, dafür kann er sich selber umschauen – nach rechts bzw. links, oder nach unten. Auch an Missionen herrscht kein Mangel: Feindliche Feuerspucker wollen getötet, Bodenziele angegriffen und Dracheneier gerettet werden. Wer seine Sache gut macht, wird natürlich befördert. Das Flugverhalten ist – soweit sich das beurteilen läßt – ausgesprochen realistisch, die Steuerung (normalerweise mit der Maus, aber auch Joystick und Tastatur können herangezogen werden) kann ebenfalls überzeugen. Die Vektorgrafik ist sehr detailfreudig, zudem bietet Dragon Strike einige sehenswerte Zwischengrafiken (VGA). Als Sounduntermalung gibt's knackige Musik (so man eine Adlibkarte hat), anson-

sten ein paar akzeptable Effekte. Flieger mit Hang zum Außergewöhnlichen finden hier jedenfalls eine interes-

sante Alternative zum üblichen Simulations-Einerlei. Das Spiel ist sehr abwechslungsreich und bietet trotz seines rasch ansteigenden

Schwierigkeitsgrads Unterhaltung für viele Stunden. Wer einmal Drachenblut gekostet hat, wird vielleicht gar nicht mehr auf Flugbenzin umsteigen wollen... (mm)



Dragon Strike

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	89
Sound:	-	-	-	76
Realismus:	-	-	-	80
Red. Urteil:	-	-	-	82

Einarbeitungszeit:

ca. 30 Minuten

Preis: ca. 69,- DM

Hersteller: SSI

Bezug: Gamesworld

Amiga: Lag bei Redaktionsschluß noch nicht vor, sollte aber zwischenzeitlich erhältlich sein. Grafisch dürfte es kaum Unterschiede zur VGA-Version geben, bei den FX kann man sich eine gehörige Steigerung erwarten.

ST: Vorläufig ist keine Umsetzung geplant, alles weitere wird wohl vom Erfolg der Amiga-Version abhängen.

C 64: Keine Umsetzung in Aussicht.

PC: So richtig Freude will der Drachenritt nur auf schnellen ATs mit mindestens 8 MHz machen. Unterstützt werden VGA, CGA, EGA, Adlib, Maus und Joystick. Die englische Anleitung ist sehr ausführlich und stimmungsvoll.

Tips & Tricks

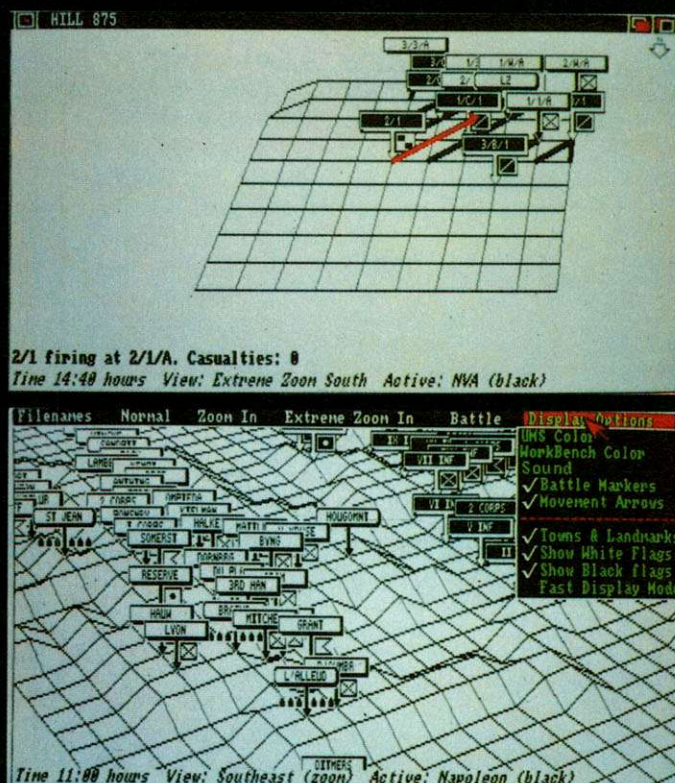
Wichtigstes Extra ist der Richtungsweiser (nie weggeben!), auch Heilmittel sollte man immer nehmen. Alles übrige ist zwar hilfreich, aber nicht unbedingt notwendig.

Während der Drache (Feuer-) Atem holt, möglichst mit der Lanze weiterkämpfen. Hier empfiehlt sich das Fadenkreuz zum genaueren Zielen.

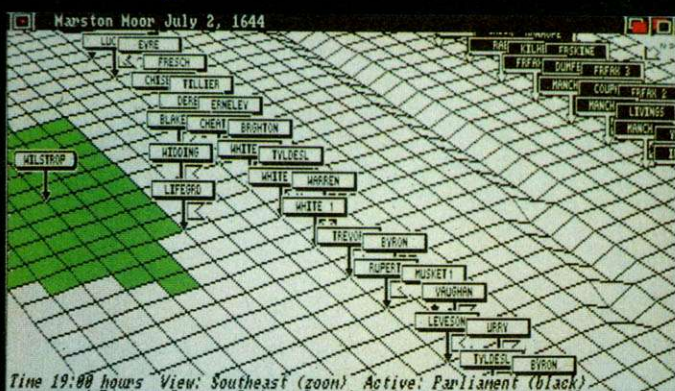
Wenn Gegner zu nahe kommen, erledigt sie der Reiter oft ganz von selbst mit seinem Schwert! Kleiner Tip für Leute mit Flugerfahrung: Man sollte seine „Lieblingstaktik“ von „normalen“ Flugsimulatoren auch hier einmal ausprobieren – meist funktioniert's sogar!

The Universal Military Simulator

Dieses Programm ist sicherlich ein Grenzfall: Es richtet sich in erster Linie an die verschworene Gemeinde der Table Top-Spieler, die historische Schlachten mit buntbemalten Zinnfiguren nachspielen. Dennoch, bei so viel Detailtreue und Komplexität kann man schon von einer Simulation sprechen ...



Grafisch unterscheiden sich die verschiedenen Schlachtfelder (leider) herzlich wenig.



Im Jahr 1644 ging's auch schon recht kräftig zur Sache!

Bei UMS übernimmt der Computer den zweiten Feldherrnhügel und gleichzeitig die Schlachtenkoordination, alle Vorgaben, die das Gelände und die verschiedenen Truppen(teile) betreffen, können völlig frei definiert

werden. Ob man nun die Feldzüge Alexander des Großen, Napoleons Niederlage gegen Wellington, den amerikanischen Bürgerkrieg oder die Dschungelschlacht in Vietnam am Monitor nachvollziehen will –

alles ist machbar!

Mit dem eingebauten Geländegenerator können dreidimensionale Landkarten von historischen Schauplätzen oder einer beliebigen Fantasywelt erstellt werden; wer will, kann sich diese Aufgabe von einem Zufallsgenerator abnehmen lassen. Ebenso vielfältig sind die möglichen Zusammenstellungen der Armeen: Neben 16 vorgegebenen Einheiten, wie Luftwaffe, Infanterie oder Elefanten (je nach Thema) stehen sechs frei definierbare zur Verfügung. Darüberhinaus sind die „festen“ Truppenteile noch variabel nutzbar, so daß sich selbst eine reine Fantasyarmee mit Drachen, Orks und sonstigen Monstern zusammenbasteln läßt.

Wenn bei der anschließenden Schlacht die beiden Armeen aufeinandertreffen, hat man wiederum die freie Wahl: Entweder man stellt eine der historischen Schlachten detailgetreu nach, oder man legt die jeweiligen Taktiken nach seinen eigenen Vorstellungen fest. Vervollständigt wird das Angebot durch Optionen wie Schlachtenlärm, Zoomen, Ausschnittvergrößerungen und einer Art „künstlicher Intelligenz“. Der Preis für so viel Komplexität ist eine abstrakte und zudem staubtrockene Grafik, vorwiegend in den schönen Farben schwarz und weiß. Das Gelände wird als Gittermuster dargestellt, auf dem sich kleine Marker bzw. Fähnchen ein Stell-dich-ein geben. Zwar ist die grafische Aufbereitung durchaus zweckmäßig, jedoch etwa so aufregend wie eine Tabellenkalkulation ... Mittlerweile sind auch zwei Szenariodisks erschienen,

die die Palette der historischen Schlachten erweitern. UMS ist in seiner Vielfalt und mit seinen unzähligen Gestaltungsmöglichkeiten wirklich einzigartig – ein absolutes Muß für jeden Table Top-Spieler und Liebhaber von Konfliktsimulationen. Wer unter dem Begriff Simulation jedoch die naturgetreue Darstellung von Freund und Feind versteht, sollte besser die Finger von diesem Programm lassen. (wh)

UMS

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	44	44	-	44
Sound:	38	38	-	34
Realismus:	77	77	-	77
Red. Urteil:	72	72	-	72

Einarbeitungszeit: ca. zwei Stunden

Preis: ca. 89,- DM, bzw. ca. 30,- DM für die Erweiterungsdisks.

Hersteller: Rainbird

Bezug: Gamesworld

Amiga: Deutsches Handbuch und englisches Szenarienbuch. Zwei zusätzliche Szenariodisks mit amerikanischem Bürgerkrieg und Vietnamkrieg. Mit IMB gibt es mehr Grafik und Sound; kein Kopierschutz.

ST: Kein Unterschied.

C64: Nicht erhältlich.

PC: Die üblichen Abstriche beim Sound; mit einem XT wird der Simulationsablauf etwas träge.

Tips & Tricks

Ein genaues Studium des umfangreichen Handbuchs ist wegen der zahlreichen vorhandenen Möglichkeiten unabdingbar!

Für den Anfang ist es empfehlenswert, eine beliebige Schlacht aufzurufen und dann im Demomodus die einzelnen Spielzüge genau zu studieren.

GREG NORMAN'S ULTIMATE GOLF

Praktisch jeder Hersteller behauptet von seinem Golfspielchen, es sei die „ultimate“ Simulation dieses schönen Sports – meist bleibt es bei der Behauptung. Bei Gremlin hat man immerhin acht Jahre Entwicklungszeit investiert, um dem guten Namen des Profigolfers Greg Norman gerecht zu werden...

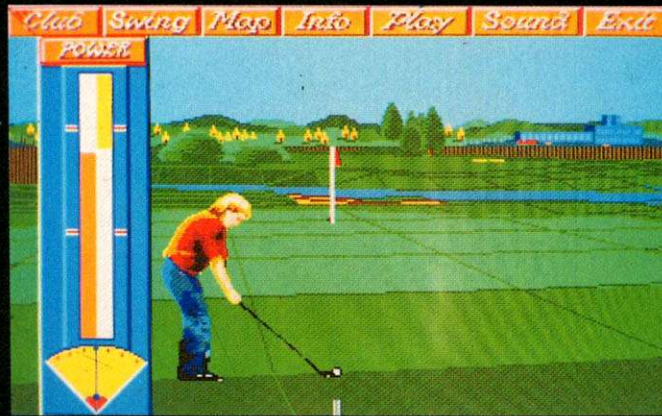
Zu Beginn muß man sich zwischen Tastatur, Maus oder Joystick entscheiden und wählt einen der beiden Kurse aus. Es können auch Zusatz-Kurse eingebunden werden – sobald es welche gibt. Was dann folgt, ist ein wahrer Irrgarten von Menüs: Für jeden der bis zu vier Mitspieler kann ein Handicaplevel eingestellt werden, der wiederum aus fünf verschiedenen Einzelwerten zusammengesetzt ist (Erfahrung, Fitness, etc.). Nächster Auswahlpunkt ist die Entscheidung zwischen Übungsspiel und Match, wobei der Unterschied sich auf die Zählweise beschränkt (Punkte bzw. gewonnene Löcher). Ja, es kann sogar die Reihenfolge bestimmt werden, in der die Mitspieler zum Schlag kommen. Weiter geht's mit den Preferences, also ob der Wind weht, ob das Wetter mitspielt und ob man bei der Wahl des Schlägers Beratung vom Computer-Caddy wünscht. Wenn man dann noch weiß, welche Schläger man auf den Platz mitnimmt, kann es auch fast schon losgehen...

Aber nur fast, zuvor gibt's nämlich noch ein paar Menüs – unter anderem: Sound, Save-Funktion, Übersichtskarte, Flugverhalten des Balls und last not least die Auswahl des Schlägers. Sodann wird erst die Stärke des Schläges bestimmt, dann seine Richtung – ganz ähnlich wie bei „Leaderboard“. Die mögliche Wucht reicht dabei übrigens bis zu erstaunlichen 112,5 Prozent, bei Werten über 100 Prozent erhöht sich aber die Fehlerquote. Landschaftlich geht es sehr realistisch zu, von Sandbunkern über Wasser und Bäume bis

hin zu Höhenunterschieden im Gelände ist alles da; bei mißglückten Schlägen fliegt sogar ein Stückchen Erde durch die Luft. Nach jedem Loch wird man vom Computer bewertet, z.B. mit „Birdy“ für einen Schlag unter PAR oder mit „Desaster“ für fünf Schläge darüber. Die Grafik ist für ein Golfspiel ausgezeichnet; der

Bildschirmaufbau geht sehr schnell vonstatten, und durch den gelungenen 3D-Effekt wirken die Landschaften ausgesprochen plastisch. Der Sound wartet mit einer netten Titelmelodie und den golftypischen Geräuschen auf. Der Hauptunterschied zur Konkurrenz sind freilich die zahlreichen Einstellmöglichkeiten, was

allerdings ein bißchen zu Lasten der Spielbarkeit geht. Wer also eine „detailgenaue“ Simulation sucht und für Feinheiten, wie eine zoombare Übersichtskarte und wechselnde Windgeschwindigkeiten auf einen flotten Spielablauf gerne verzichtet, findet in Ultimate Golf ein echtes „Hole-In-One“! (mm)



Ultimate Golf

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	73	73	63	65
Sound:	40	32	28	22
Realismus:	87	87	87	87
Red. Urteil:	74	74	70	72

Einarbeitungszeit:

ca. 30 Minuten

Preis: ca. 84,- DM, bzw. ca. 64,-/49,- DM für C 64 Disk/Kass.

Hersteller: Gremlin

Bezug: Leisuresoft

Amiga: Das Game ist gleich doppelt abgesichert: Mit Kopierschutz und einer ziemlich nervenaufreibenden Handbuchabfrage.

ST: Praktisch identisch mit der Amigaversion, nur schlechterer Sound und etwas kürzere Ladezeiten.

C 64: Natürlich darf man sich hier keine VGA Grafik erwarten; gegolft wird ausschließlich mit dem Joystick.

PC: Läuft mit allen Grafikkarten einschließlich Hercules. Unterstützt sowohl Joystick als auch Maus (Keyboard sowieso).

Tips & Tricks

Erfahrene Spieler, oder solche, die experimentieren möchten, sollten die Caddyfunktion abschalten – das bringt einen ganz netten Zeitgewinn!

Bei der Frage, welche Schläger man weglassen möchte, wählt man am besten Wood 4, Iron 1 und Iron 2.

Wer das Golfspiel für den Computer sucht, kommt auf Dauer um Leaderboard nicht herum – das ist so sicher, wie der Rasen grün ist. Kein anderes Programm dieser Art ist so bekannt, so erfolgreich und so gut spielbar!



LEADERBOARD

Was vor einigen Jahren mit einem unscheinbaren Golfspiel für den C 64 begann, hat sich mittlerweile zu einer umfassenden Simulation des Nobelsports gemauert; die zahlreichen Zusatzdisketten lassen kaum noch Wünsche offen. Zudem sind die Leaderboard-Games samt und sonders auf Compilations oder als Budget-Software erhältlich, was auch Golfers Geldbeutel freuen dürfte. Bevor wir zu den einzelnen Spielen für die verschiedenen Systeme kommen, soll erst einmal das (allen gemeinsame) Grundprinzip erklärt werden:

Der Spieler sieht den Platz in einer 3D-Ansicht; bestimmt werden kann die Art des Schlägers, sowie Richtung und Wucht des Schlags (im professionellen Level ist auch noch die Stärke des Windes zu berücksichtigen). Ja, und wenn der Ball nicht gerade an einem Baum, in einem Sandloch oder gar im Wasser gelandet ist, darf man schön langsam ans Putten denken. Damit die Kugel mit dem letzten Schlenzer sicher ins Loch befördert wird, muß man hier auch die Geländeneigung mit ins Kalkül ziehen. Das wär's

denn schon gewesen – der große Vorzug der Leaderboard-Serie ist ja gerade, daß sie einfach zu bedienen und dabei trotzdem sehr realistisch ist.

Die Urversion auf dem C 64 hatte nur Wasser und Grün aufzuweisen, auch die Tournament-Zusatzdisk mit neuen Kursen änderte daran nichts. Erst mit Leaderboard Executive tauchten Bäume und Sandbunker auf dem Screen auf, hier fehlte allerdings wieder das Wasser, und die Gestaltung des Golfplatzes war nicht besonders realistisch. Das änderte sich dann gründlich mit dem Erscheinen von World Class Leaderboard: Hier sind die Plätze verschiedenen Originalkursen nachempfunden und enthalten alles, was dazugehört – Bäume, Wasser, Sand etc.. Selbst ein Editor zum Ent-

werfen eigener Kurse ist vorhanden. Ebenso gibt es eine Bestenliste, einen besonders leichten Anfängermodus, und schließlich läßt sich auch eine Scorecard ausdrucken.

Die Grafik der „normalen“ Leaderboard-Versionen ist auf allen Systemen recht ansprechend gemacht, lediglich der Bildschirmaufbau könnte etwas schneller sein. Soundmäßig tut sich dagegen wenig, außer den üblichen Schlag- und Aufprallgeräuschen gibt es so gut wie nichts zu hören. Die Handhabung ist einfach und durchdacht, gesteuert wird (je nach System) mit Joystick oder Maus. World Class Leaderboard bietet in allen Disziplinen mehr, nur die PC-Version kann grafisch und soundmäßig nicht ganz überzeugen. (mm)



Leaderboard

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	71	70	72	41
Sound:	26	23	15	13
Realismus:	80	80	80	80
Red. Urteil:	82	82	82	71

Einarbeitungszeit:

ca. 15 Minuten

Preis: ca. 79,- DM für Amiga, 69,- DM für ST, 59,- DM für C 64 Disk und 39,- DM für (nur) World Class Leaderboard.

Hersteller: Access

Bezug: Rushware

Amiga: Grafisch und soundmäßig der Spitzenreiter, komfortable Maussteuerung.

ST: Die Maussteuerung ist hier etwas anders konzipiert, sonst identisch mit der Amiga-Version.

C 64: Reizt den Rechner sehr gut aus und spielt sich ausgesprochen flüssig. Joysticksteuerung.

PC: Hier gibt es nur World Class Leaderboard. Läuft nur mit CGA, unterstützt werden Joystick und Tastatur.

Tips & Tricks

Am meisten Spaß macht die Geschichte mit mehreren Mitspielern – so kann man auch aus den Fehlern des Vorgängers lernen. Vor dem Schlag sollte man sich immer noch mal vergewissern, ob auch der richtige Schläger parat ist – die Einstellung verändert sich gelegentlich von alleine. Wind beeinflusst vor allem Schläge mit (Kurzstanz-)Eisen- und Steilschlägern!

MINI GOLF

Der Familiensport eignet sich vorzüglich zur Umsetzung auf den Bildschirm: Ein realistisches Ballverhalten und originell gestaltete Bahnen – fertig ist die Simulation!

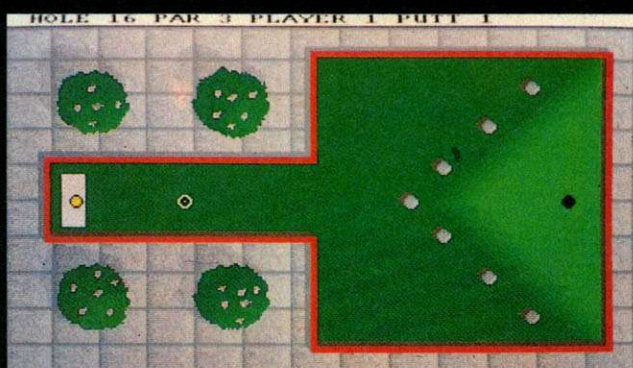
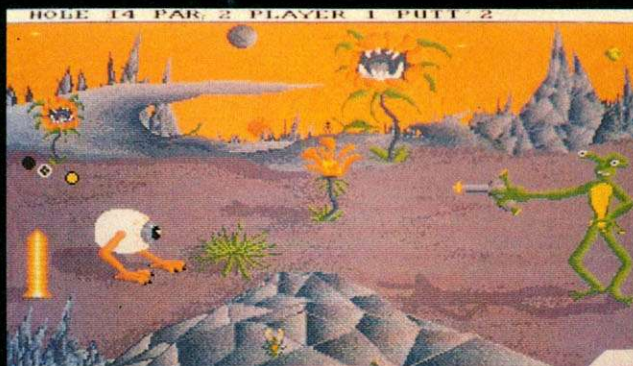
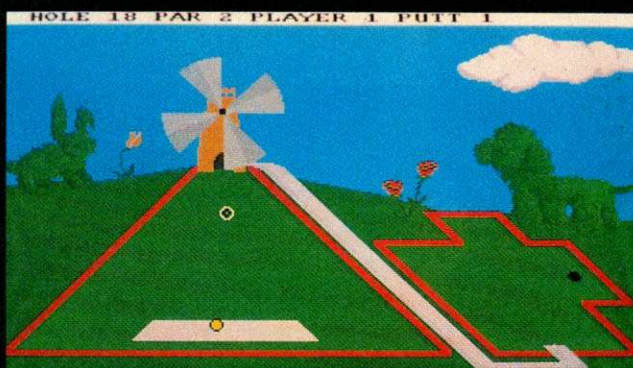
Der Reiz bei Mini Golf liegt nicht zuletzt darin, daß es keine großen Anforderungen an das Geschick der Spieler stellt. So auch bei der Computer-Version: Mit der Maus positioniert man einen Pointer in Schußrichtung – je weiter die Entfernung zum Ball, desto fester der Schuß. So ergibt sich ein realistisches Spielgefühl, denn wer den Pointer direkt auf das Loch setzt, schießt in neun von zehn Fällen weit über's Ziel hinaus. So viel zum Prinzip, kommen wir zur Praxis:

Bis zu vier Spieler dürfen ihr Können auf zwei Pacours mit jeweils 18 Bahnen unter Beweis stellen. Der Experten-Kurs ist deutlich schwieriger zu meistern, das liegt aber vorwiegend an der abstrakten Bahn-Gestaltung. Während der Anfänger-Pacour (bis auf ein paar Teleporter-Felder) einem richtigen Mini Golf Platz nachempfunden ist, gilt es hier, verschiedene Grafiken zu durchspielen. Die Bilder sind bei beiden Varianten recht hübsch und bunt, teilweise lockern kleine Animationen das Geschehen auf. Gut herausgearbeitet wurden die Unebenheiten der in Draufsicht dargestellten Bahnen, wer mag, kann sich über die Menüleiste am oberen Screenrand noch verschiedene Seitenansichten zeigen lassen. So gelangt man auch an weitere Optionen: Jeder Schuß kann nochmals betrachtet werden; wenn es die Mitspieler genehmigen, ist sogar eine Wiederholung möglich. Außerdem ist ein Score-Board abrufbar, das über den momentanen Stand der Dinge informiert, und wer sich noch nicht ganz sicher fühlt, bekommt eine kleine Hilfe in Form einer elastischen Verbindung zwischen Ball und Pointer. Mit diesem „Gummiband“ ist die Winkelberechnung dann nur noch ein Kinderspiel. Natürlich kann kein Pro-

gramm den Spaß ersetzen, den eine Partie Mini Golf in frischer Luft und Sonnenschein vermittelt, aber man kommt der Sache zumindest nahe. Die Programmierer

haben sich erfolgreich bemüht, den Ball wirklickeitsgetreu rollen zu lassen, und auch die wenigen Sound-Effekte klingen ziemlich echt. Alleine ist das

Game ein bißchen öde, aber geselligen Computerspielern kann man Mini Golf getrost ans Herz legen – zumal hier das Preis-Leistungsverhältnis wirklich stimmt. (ml)



Mini Golf

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	70	70	61	70
Sound:	58	58	56	44
Realismus:	67	67	62	67
Red. Urteil:	68	68	63	67

Einarbeitungszeit:

Nullkommanix...

Preis: ca. 44,- DM für Amiga/ST, ca. 29,- DM für C 64 Disk und ca. 19,- DM für Kasette. Stolze 99,- DM für PC.

Hersteller: Magic Bytes

Bezug: Magic Bytes

Amiga: Das Spiel ist zusammen mit drei anderen (mittelprächtigen) Games auf der Compilation „Kind of Magic 2“ für ca. 79,- DM erhältlich.

ST: Gleicht exakt der Amiga-Version und ist (zum selben Preis) ebenfalls auf einer Sammlung zu haben.

C 64: Schwächere Grafik, keine Animationen, der Aufbau der Pacours ist anders. Auf Extras wie Seitenansichten oder die Replay-Funktion muß man ebenfalls verzichten. Auch diese Version ist auf einer Compilation für ca. 39,- DM erhältlich.

PC: Das Spiel wird unter dem Namen „Hole-In-One Miniature Golf“ von Bomico vertrieben. Bis auf den Sound ist es identisch mit den anderen 16 Bit-Versionen, alle gängigen Grafikkarten werden unterstützt.

Tips & Tricks

Wenn man das simple Prinzip „Einfallswinkel gleich Ausfallswinkel“ im Auge behält, gelingen die schönsten Bandenstöße. Bei Teleporterfeldern den Pointer immer gleich auf die Einschußmarkierung setzen. Ist der Ball erst in unmittelbarer Nähe des Lochs, den Pointer ebenfalls direkt setzen.

Wenn die Versoffung eines Sports das Etikett „Simulation“ verdient hat, dann ist es Firebirds Billard-Programm: Wo andere mit völlig unrealistischer Vogelperspektive herumstöpseln, hält 3D-Pool, was der Name verspricht – perspektivisch ist hier praktisch alles möglich!

Vor dem ersten Stoß wird festgelegt, in welchem Spiel-Modus man den Queue schwingen möchte. Zur Wahl stehen eine Zwei-Spieler-Option, der Turnier-Modus gegen diverse Computer-Gegner, oder ein Trainingsspielchen gegen einen dieser Cracks. Daneben kann man sich noch in einem Demo mit den Stärken bzw. Schwächen der verschiedenen Kontrahenten vertraut machen oder sein Geschick bei zahlreichen Trickstößen mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad unter Beweis stellen.

Auf dem Screen präsentiert sich das Tableau tatsächlich voll dreidimensional, die ausgefüllte Vektorgrafik ist hübsch und überaus zweckmäßig. Da ein echtes Herumlaufen um den Tisch aus naheliegenden Gründen nicht möglich ist, kann dieser in jeder gewünschten Richtung gedreht werden – ein Mausklick auf das entsprechende Icon am oberen Screenrand genügt. Auf gleiche Weise lassen sich Filz und Kugeln auch näher oder weiter zoomen, was die Sache ungeheuer realistisch macht. Weniger wirklichkeitsgetreu ist allerdings der Umstand, daß man (zumindest optisch) ohne Queue auskommen muß, es genügt, wenn die weiße Stoßkugel und der zu spielende Ball auf einer senkrechten Achse liegen.

Aber sonst läßt 3D Pool kein einziges Feature vermissen: Effait, über- oder unterschrittene Bälle, Gewaltstöße, Stops und Vorbandspiel – alles ganz wie im richtigen Leben! Zumindest wie in den Staaten, denn simuliert wird hier das amerikanische „Eight Ball“, dessen Regeln sich leicht vom hieszulande üblichen Pool-Spiel unterscheiden – daher sucht man auch volle bzw. gestreifte Kugeln vergeblich.

Kurz und gut, wer eine aus-

3D-Pool



Trickstoß: Alle Kugeln einer Farbe müssen eingelocht werden!



Computer-Billard mit herrlich plastischer Darstellung

gereifte Billard-Simulation für den Computer sucht, liegt bei 3D Pool goldrichtig: Das Programm besticht durch sein durchdachtes Konzept und die gelungene Aufmachung (selbst das Klicken der Kugeln klingt

ziemlich echt), nach kurzer Eingewöhnungszeit merkt man den Unterschied zum gewohnten Pool gar nicht mehr. Und wer braucht schon einen Queue, wenn es ohne auch ganz wunderbar geht? (ml)

3D Pool

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	82	82	71	-
Sound:	61	61	61	-
Realismus:	96	96	92	-
Red. Urteil:	85	85	81	-

Einarbeitungszeit: ca. 1 Stunde

Preis: ca. 69,- DM für Amiga und ST, ca. 49,- DM für C64 Disk

Hersteller: Firebird

Bezug: Rushware

Amiga: Deutsche Anleitung, auf der Disk befindet sich zusätzlich ein kurzes Digi-Demo

ST: Zu 100% identisch mit der Amiga-Version.

C64: Es müssen die üblichen Abstriche in Sachen Grafik und Sound in Kauf genommen werden, auch sind nicht alle Features der 16 Bit-Versionen vorhanden.

PC: Eine PC-Version war ursprünglich zwar geplant, wurde jedoch zugunsten einer Archimedes-Version wieder verworfen. Schade!

Tips & Tricks

Um die Kunststückchen jederzeit wiederholen zu können, sind bei einem Trickstoß die Parameter für Winkel, Effait, etc. am Screen zu sehen. Wer die Werte durch Drehung des Tisches usw. auf folgenden Stand editiert, hat den ersten Stoß gelöst: 0768 024 63 10

Um der Sache nicht gänzlich den Reiz zu nehmen, ist bei den restlichen 15 Kombinationen jeweils ein Wert falsch! Viel Spaß beim Tüfteln.

- Stoß 2: 1000 041 63 09
- Stoß 3: 0132 100 63 00
- Stoß 4: 0966 024 63 00
- Stoß 5: 0512 025 63 10
- Stoß 6: 0405 060 63 20
- Stoß 7: 0405 070 63 20
- Stoß 8: 0771 099 55 12
- Stoß 9: 0933 024 63 11
- Stoß 10: 0927 027 63 21
- Stoß 11: 0751 100 06 20
- Stoß 12: 0916 025 56 10
- Stoß 13: 0014 054 58 20
- Stoß 14: 0764 100 63 10
- Stoß 15: 0084 076 12 00
- Stoß 16: 0880 048 49 20

PINBALL MAGIC

VERSCHIEDENES

Flipper gehören seit Jahrzehnten zu den beliebtesten Spielgeräten überhaupt, und bis zum heutigen Tag sind sie aus keiner Spielhalle wegzudenken. Aber wer kann sich schon zuhause eine dieser voluminösen Vergnügungsmaschinen aufstellen? Loricel's Flippersimulation schafft da Abhilfe – vorausgesetzt wird lediglich der Besitz eines handelsüblichen Heimcomputers.

Etwas mehr als eine Mark muß man hier schon investieren, aber dafür bekommt man quasi gleich zwölf Flipper frei Haus. Über zwölf verschiedene Level verfügt Pinball Magic nämlich, die sich trotz der natürlich immer gleichen Grundelemente zum Teil erheblich voneinander unterscheiden. Wer in die nächsthöhere Spielstufe gelangen will, muß alle Buchstaben eines Tableaus treffen, daraufhin öffnet sich ein Tor, durch das man die Kugel in den nächsten Level schießen kann. Weiter gibt es Break-out-Level, in denen man Steinchen abtragen muß, und sogar einen Jackpot-Flipper mit drei Glücksrädern.

Die Kugel ist von vernünftiger Größe und bewegt sich geradezu vorbildlich realistisch. Dasselbe gilt für die beiden, per Alt-Tasten gesteuerten Paddles, mit denen sich die Kugel auch gut halten läßt. Das Nonplusultra an Realitätsnähe erzielt man durch einen Druck auf Space/Amiga: Eine eigene Rüttel- („Shake“) Funktion wurde ebenfalls integriert. Wer hier des Guten zuviel tut, wird schnell feststellen, daß man auch an eine Tilt-Funktion gedacht hat ... Die bildschirmfüllende Grafik ist in Pastelltönen gehalten und sehr übersichtlich. Musikbegleitung gibt's nur während des Intros, im Spiel selber hört man recht realistische Soundeffekte. Eine Zwei-Spieler-Option sorgt dafür, daß man seine Geschicklichkeit beim Umgang mit der Silberkugel auch im direkten Vergleich mit einem Freund messen kann. Apropos Geschicklichkeit: Ein wenig Flipper-Erfahrung sollte man schon mit-



Break Out-Level: So etwas hat ein „richtiger“ Flipper nicht zu bieten.



Warum in die Kneipe schweifen, das Gute liegt so nah ...



bringen, um über die ersten Level hinauszukommen! Alles in allem handelt es sich bei Pinball Magic wohl um die beste derzeit erhältliche Flippersimulation, wobei das Wörtchen Simulation hier angebracht ist, als bei so manchem Flugsimulator – nicht umsonst hat das Game bei seinem Erscheinen gleich einen Joker-Hit verliehen bekommen. Anders ausgedrückt: Freunde der schnellen Kugel kommen um diese Anschaffung einfach nicht herum. (ur)

Pinball Magic

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	72	72	-	-
Sound:	69	69	-	-
Realismus:	88	88	-	-
Red. Urteil:	84	84	-	-

Einarbeitungszeit:

ca. 10 Minuten

Preis: ca. 69,- DM

Hersteller: Loricel

Bezug: Rushware

Amiga: Kopierschutz. Die Highscores werden leider nicht gesaved, die dreisprachige Anleitung ist Lektüre zum Abgewöhnen.

ST: Absolut kein Unterschied zur Amigaversion.

C 64: Keine 8 Bit-Versionen geplant.

PC: In Vorbereitung, bei Redaktionsschluß war noch kein Veröffentlichungstermin bekannt.

Tips & Tricks

Da gibt es leider nicht viel; wie schon im Text erwähnt, sollte man das „Shaken“ nicht übertreiben. Und wenn man die Tür zum nächsten Level (durch das Treffen aller Buchstaben) bereits geöffnet hat, braucht man nicht unbedingt die Kugel eigenhändig hindurchzubugsieren – ein Druck auf die F4-Taste tut's auch.

Wir führen lagermäßig **über 10 000** verschiedene Hard-, Software- & Electronicteile.

Besuchen Sie unser Ladengeschäft. Alle Artikel auch im Versand lieferbar. Reichhaltiges Angebot speziell für alle Amiga & MS-DOS Rechner. Viele Exklusivprodukte aus eigener Herstellung mit 1 Jahr Garantie!

AHS-Amegas Hard- & Software Vertrieb GmbH
Laden: Schirngasse 3-5, Postfach 100 248
6360 Friedberg 1 - Stadtmitte
Technische Hotline: 0 60 31 - 6 19 50



PC	AMIGA	weitere Pro. auf Anfrage:	AMIGA	ATARI-ST
Battle Command 84.90	688 Attack Sub. 69.90	kostenlose Preisliste anfordern!	BSS Jane Seymour * 64.90	Battle of Britain 76.90
F-15 Strike Eagle 2 94.90	Balance of Power 2 64.90	auch führen wir	Cadaver * 64.90	Cadaver * 64.90
F16 Combat Pilot * 64.90	Battlehawks 1942 64.90	Int. Brett- & Rollenspiele	Champions of Krynn * 69.90	Chuck Yeager's 2.0 * 74.90
F16 Falcon 79.90	F16 Combat Pilot * 64.90	Science Fiction Fantasy	Corporation * 64.90	F16 Falcon * 74.90
F 19 Stealth Fighter 104.90	F16 Falcon * 84.90	Zinnminiaturen & Zubehör	Dragonflight * 76.90	F16 Falcon M.D. 1.2 je 54.90
Fighter Bomber * 79.90	F 19 Stealth Fighter * 74.90	Versandkatalog gegen 2 - DM in Briefmarken	Dragonstrike 74.90	F 19 Stealth Fighter * 74.90
Flightsimulator 4 119.90	Fighter Bomber * 79.90		Gold of t. Aztecs 64.90	Fighter Bomber * 69.90
Flight of the Intruder 84.90	Fighter Bomber M.D. 1 36.90		Invest * 64.90	Fighter Bomber M.D. * 39.90
Indianapolis 500 69.90	Gunship 64.90		Legend of Fairgail * 69.90	Imperium * 69.90
Jet Fighter 94.90	Honda RVF 64.90	PLAYSOFT	Operation Stealth 64.90	M1 Tank Platoon * 79.90
LHX Attack Chopper * 105.90	Imperium * 69.90	Softwareversand	Pool of Radiance * 69.90	Operation Stealth 64.90
M1 Tank Platoon 89.90	M1 Tank Platoon 74.90	Inh. R. Elmshäuser	Powermonger * 74.90	Powermonger * 74.90
Railroad Tycoon 94.90	Pinball Magic * 49.90	Teichweg 6	RA * 54.90	Sherman M4 * 69.90
Red Storm Rising 94.90	Pirates * 64.90	3550 Marburg 7	Resolution 101 * 59.90	Sim City * 69.90
Sherman M4 74.90	Red Storm Rising 64.90	Tel. (06421) / 481972	Rick Dangerous 2 64.90	Sly Spy 54.90
Silent Service 2 79.90	Sherman M4 64.90	Fax (06421) / 47526	Shadow of t. Beast 2 79.90	Space Rogue 72.90
Their finest Hour * 74.90	Their finest Hour * 74.90		Sly Spy 64.90	Their finest Hour * 74.90
UMS 2 * 76.90	UMS 2 74.90		Ultima 5 74.90	UMS 2 * 74.90
Vette 74.90			Wings * 79.90	

* deutsche Anleitung

SOFTPOWER

Der Name für Computersoftware!

NEU!
JETZT
AUCH IN
HANNOVER

5x in Berlin!

Prüfen Sie die Software, vor dem Kauf!

Endlich nicht mehr die "Katze-im-Sack" kaufen!

SoftPower Filialen

Wedding - Schwedenstraße 18c

Spandau - Schönwalder Str. 65

Moabit - Stromstraße 55

SoftPower Stationen

Neukölln - Lahnstraße 94

Charlottenburg - Wundtstr. 58/60

NEUHEITEN - SERVICE

030/492 20 56 - 10.⁰⁰-18.³⁰

VERSAND - SERVICE

030/375 60 13 - 10.⁰⁰-18.³⁰

NEUERÖFFNUNG!

SoftPower Filiale HANNOVER

Wir führen Software,
Public Domain und Zubehör, für
* Amiga * Atari * C-64 * PC *

**Täglich Ständig
Neuheiten! Sonderposten!**

Gegen Vorlage dieser Werbung, erhalten Sie kostenlos eine Viruskiller-Diskette!

**Hildesheimer Str. 118
3000 Hannover 1
Tel.: 0511/809 44 84**

Versand

- 1 Jahr Garantie auf jedes Spiel!
- Versand erfolgt in Sicherheitsverpackung!
- Sämtliche Preise sind "Inklusiv-Preise"!

Keine Mehrkosten durch
Porto und Verpackung!

Hits des Monats

Jagd auf Roter Oktober,
3-D Pool, Starglider,

AMIGA UMS. AMIGA
je 29,50 DM
ab 3 St. je 24,50 DM

SoftPower
Schönwalder Str. 65
D-1000 Berlin 20

Bezugsquellen

Bomico Am Südpark 12 6092 Kelsterbach Tel.: 06107/760650	Gamesworld Landsberger Str. 135 8000 München 2 Tel.: 089/5022463	Frank Heidak Franzstr. 7 5000 Köln 41 Tel.: 0221/407447	Joysoft Gottesweg 157 5000 Köln 41 Tel.: 0221/443056	Leisuresoft Industriest. 23 4709 Bergkamen-Rünthe Tel.: 02389/780-0	Magic Bytes Postfach 2144 D 4830 Gütersloh Tel.: 05241/1834	Rushware Bruchweg 128-132 4044 Kaarst 2 Tel.: 02101/6070
---	---	--	---	--	--	---

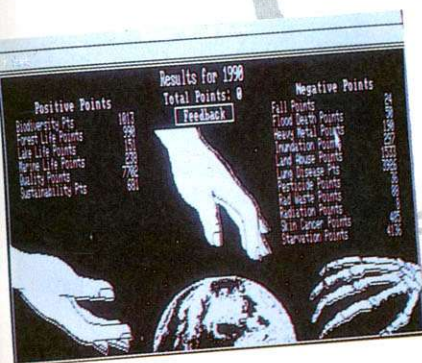
Kurz & bündig...

Sozusagen der Vollständigkeit halber, haben wir auf den folgenden Seiten noch einige Kurztests zusammengetragen. Freilich: So richtig komplett kann ein Sonderheft, das sich eines bestimmten Genres annimmt, eigentlich nie werden. Zum einen liegt das an der unvermeidlichen Produktionszeit, während der die Softwarehersteller schließlich auch nicht schlafen; zum anderen ist der Umfang eines Magazins naturgemäß nun mal nicht unbegrenzt. Hinzu kommt, daß sich speziell das Simulations-Genre eben nicht hundertprozentig klar abgrenzen läßt. Zwar war es von Anfang an unsere Maxime, über „die besten Programme“ für Simulations-Fans zu berichten, aber auch und gerade in dieser Hinsicht wird wohl kaum jeder der gleichen (bzw. unserer) Meinung sein. Deshalb haben wir versucht, zumindest einen repräsentativen Querschnitt zu bieten – ob uns das gelungen ist, muß letztendlich jeder Leser für sich selbst entscheiden.

Welche Spiele haben wir nun in den Kurztest-Teil verbannt? Nun, vorwiegend jene Programme, die sich aus dem einen oder anderen Grund nicht für einen Platz an der Spitze qualifizieren konnten. Ein gutes Beispiel wäre hier Activisions „Bomber“, der zwar über jede Menge Missionen (plus zusätzlicher Mission-Disk), ein umfangreiches Fluggebiet und schöne Grafik

verfügt, aber mit seinem starken Action-Einschlag kaum etwas zu bieten hat, was der „Interceptor“ oder „F-29 Retaliator“ nicht besser könnten. Andererseits finden sich auf den nächsten Seiten auch Simulationen, die qualitativ wohl durchaus gelungen, aber schlicht und ergreifend nicht mehr (oder nur noch sehr schwer) erhältlich sind. Oder solche, die einem anderen Programm, das weiter vorne im Heft besprochen wurde, zu ähnlich sind. Und natürlich noch jene Games, die von Anfang an nur für einen bestimmten Computer konzipiert waren und somit nicht bei allen Lesern auf Interesse stoßen.

Im Anschluß an die Kurzbesprechungen haben wir noch ein Plätzchen für die preisbewußten Simulations-Freunde reserviert, wo wir Spielsammlungen zu diesem Thema vorstellen. Zwar haben die Programme auf solchen Compilations in der Regel schon ein paar Jährchen „am Buckel“ (zudem müssen sich die Simulationen allzu oft den Platz in der Box mit ein oder zwei „artfremden“ Games teilen), jedoch zählt ja gerade dieses Genre – neben den Adventures und Rollenspielen – zu den teuersten, sowohl was die Produktionskosten, als auch was den Ladenpreis betrifft. So gesehen erhält man mit einer solchen Sammlung letztlich doch recht viel Spielspaß für angenehm wenig Geld! (ml)



Jack Nicklaus' Golf



Bis zu vier Spieler (Mensch oder Computer) dürfen ihr Können bei Accolades Golf-Programm im Skins- oder Stroke Play-Modus aneinander messen. Es gibt drei verschiedene Kurse, drei Schlägertypen und zwei Schwierigkeitsgrade, so daß vom Anfänger bis zum Profi für jeden die richtige Mischung dabei ist. Zusätzlich zu den Kursen im Hauptprogramm sind Ergänzungsdisketten mit noch mehr Löchern erhältlich. Die Plätze sehen bei Jack Nicklaus wirklich besonders

hübsch aus und weisen viele Details auf, leider wird der Bildaufbau dadurch ausgesprochen langsam. Die schönste Version zum Anschauen läuft auf dem Amiga, am besten, weil am flüssigsten, spielt sich's auf einem schnellen PC (auf langsamem besser gar nicht...). Geeignet für Leute, die viel Kurse und Gegner haben wollen, aber keinen großen Wert auf schnelles Tempo legen.

Redaktionsurteil: 73% (Amiga, ST, C64, PC)

Blue Angels

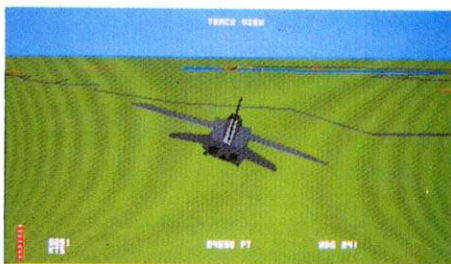


Neben „Chuck Yeager's AFT“ ist dieses Game von Accolade eine der wenigen friedlichen Flugsimulationen. Die in Amerika sehr bekannte Kunstflugstaffel „Blue Angels“ hat ihm den Namen gegeben, und dementsprechend dreht sich auch im Spiel alles um möglichst kunstvolle Flugmanöver. Zuerst wird in einem Simulator geübt, dann in der freien Natur, bis schließlich die richtige Airshow auf dem Programm steht. Es gibt viele verschiedene Ansichten, Menüs mit zahlreichen Optionen und eine gut gemachte Bewertung der eigenen Leistungen. Aber

auch hier trüben einige Nachteile das schöne Bild: Ruckelige Grafik, unterdurchschnittlicher Sound und ein stark vereinfachtes Flugverhalten (was wegen der hochkomplizierten Manöver gar nicht sooo unangenehm ist...). Die riesige Instrumententafel ist zu großen Teilen nutzlos und behindert den Blick nach draußen sehr stark. Gutes deutsches Handbuch, die einzelnen Versionen sind ziemlich ähnlich. Friedliebende Kunstflieger können ja mal einen Blick riskieren.

Redaktionsurteil: 61% (Amiga, ST, C64, PC)

Fighter Bomber



Activision hat dieses Game besonders vollmundig angekündigt: Viele Flugzeuge zur Auswahl, interessante Missionen, ein riesiges Fluggebiet, jede Menge Waffen, schöne Grafik und dazu ein Feature, das man sonst nur selten antrifft – die Vögel können in der Luft betankt werden. Stimmt auch alles, sogar eigene Einsätze kann man sich zusammenbasteln, und eine extra MissionDisk gibt's auch schon. Nur leider ist das Fluggefühl recht unrealistisch, die Vektorgrafik wird zu langsam aufgebaut,

und vor allem unterscheiden sich die einzelnen Flieger nicht allzusehr. Die Handhabung ist leicht, sie erinnert direkt an ein Actionspiel. Die verschiedenen Ausführungen sind weitgehend gleich; am besten schneidet die PC-Version auf einem schnellen (!) Rechner ab, noch spielbar, aber ganz schön abgespeckt ist die 64er Ausgabe. Insgesamt eher Anfängern zu empfehlen.

Redaktionsurteil: 61% (Amiga, ST, C64, PC)

Abrams Battle Tank

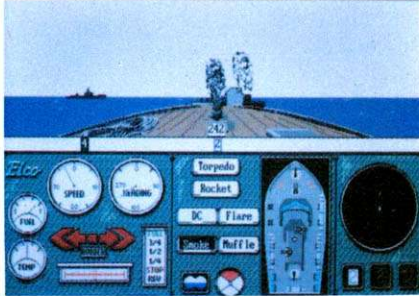


Auch bei Electronic Arts treibt der absolute Lieblingspanzer der Simulationshersteller sein Unwesen: der M1 Abrams Tank. Hier handelt es sich sogar um die erste Versoftung des rollenden Panzerschranks – und leider auch um die schlechteste. Acht Missionen stehen zur Wahl, die aber alle in Deutschland handeln (dreimal dürft ihr raten, gegen wen es mal wie-

der geht...). Es gibt nur einen Panzer zu steuern, die Waffenauswahl ist recht begrenzt, und die vielen Feinheiten und Optionen, mit denen die Konkurrenten glänzen, sucht man hier vergeblich. Die Grafik ist schnell, aber wenig detailreich, der Sound öde. Nur für PC erhältlich, und so soll's auch bleiben.

Redaktionsurteil: 52% (PC)

PT 109



Die Simulation eines Torpedo-Bootes ist eines der „frühen Werke“ von Spectrum HoloByte und daher nur noch schwer erhältlich. Trotzdem kann es auch heute noch gefallen: Zur Zeit des zweiten Weltkriegs macht man mit Torpedos, Raketen und anderen Feuerwerkskörpern Jagd auf feindliche Flieger oder U-Boote. Es gibt Trainings- und Einzelmissionen, sowie eine ganze Marinekarriere. Das Spiel gestaltet sich recht realistisch, man kann sogar über Funk Verstärkung herbeiru-

fen. Der Schwierigkeitsgrad ist variabel, eine Zeitkompressions-Funktion und ein Autopilot sind ebenfalls vorhanden. Die Grafik ist allerdings nicht mehr ganz zeitgemäß, der Sound war von jeher nichts Besonderes. Dennoch macht die Sache Laune, PC-Kapitäne dürfen sich getrost nach diesem Programm umsehen. Nur sollten sie eine Maus besitzen, über Tastatur ist das Spiel ein bißchen umständlich.

Redaktionsurteil: 78% (PC)

FOFT



Das Titelkürzel steht für „Federation Of Free Traders“, was schon darauf hindeutet, daß Gremlin hier versucht hat, dem Space-Klassiker „Elite“ Konkurrenz zu machen. Die Optionen übertreffen sogar das Vorbild, es gibt über 30 verschiedene Raumschiffstypen, die unterschiedlichsten Waffen und Antriebe, das Spielgebiet ist mit sage und schreibe 8 Millionen Planeten wahrlich riesig, und nicht zuletzt kann man auf den Gestirnen auch landen. Selbst Grafik und Sound sind abwechslungs-

reicher als bei „Elite“ – eigentlich sollte hier der Welt-raum-Handel ein Genuß sein. Leider hat man bei all den Verbesserungen den Spielwitz ein bißchen vernachlässigt, außerdem ist die Steuerung zu umständlich ausgefallen. Na ja, zumindest finden „Elite-Junkies“ eine respektable Ersatzdroge, die aber wegen des bescheidenen Verkaufserfolgs fast nur noch als Restposten erhältlich ist.

Redaktionsurteil: 70% (Amiga, ST)

Harpoon



Statt eines einzelnen Schiffchens wird hier gleich ein ganzer Flottenverband simuliert! Über 50 Schiffe, U-Boote, Flugzeuge und Hubschrauber hält Mirrorsoft für den Computer-Admiral bereit, um gegen den Feind vorzugehen. Mit dieser gewaltigen Streitmacht können 13 verschiedene Schlachten geschlagen werden, deren Aufgabenstellungen sich langsam im Schwierigkeitsgrad steigern – durch die ausgefeilte und übersichtliche Steuerung behält man stets den Überblick. Gut, das Spiel ist sehr strategisch,

aber da es in Echtzeit abläuft (mit flexibler Zeitkompression) bleibt die Motivation trotz des auf den Nordatlantik beschränkten Szenarios lange Zeit erhalten; weitere Szenarios sollen folgen. Die Grafik ist zweckmäßig schlicht, der Sound rar aber gut; zudem werden alle gängigen Sound-Karten unterstützt. Der Admiral muß aber über eine Festplatte plus Maus verfügen, wenn hier die Seeschlacht zum Vergnügen werden soll.

Redaktionsurteil: 83% (PC)

PGA Tour Golf

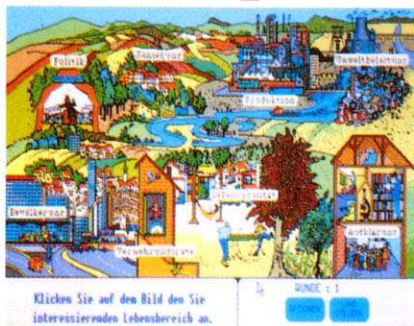


Nach dem mittelmäßigen „World Tour Golf“ wollte Electronic Arts mit diesem Game wieder Boden gut machen. Der Spielablauf erreicht die Qualität von „Leaderboard“, es gibt sogar Raffinessen wie Speziälschläge und Instant Replay; zudem winken für geschickte Golfer noch digitale Preisgelder. In prächtiger Grafik dürfen sich bis zu vier Spieler gegen Wind und Wetter, sowie die Widrigkeiten des Platzes (Sandbunker, etc.) behaupten. Die Handhabung ist

simpel aber realistisch, der Sound (mit entsprechender Karte) hörenschrift, und die Geschwindigkeit, besonders auf schnellen ATs geradezu berauscht. Hätten wir vorne im Heft noch Platz gehabt, und wäre das Spiel nicht ausschließlich für den PC erhältlich, so hätte es gewiß eine ganze Seite für sich alleine verdient. Ein Klassiker von morgen!

Redaktionsurteil: 86% (PC)

Ökolopoly



Es handelt sich hier um eine Umsetzung des gleichnamigen Brettspiels von Frederic Vester, seines Zeichens Bestsellerautor und Umweltfachmann. Das umfangreiche und komplexe Spiel simuliert auf anschauliche Weise die Zusammenhänge von Umwelt und Technik. Der Spieler versucht, „sein“ Land ökologisch auf Vordermann zu bringen (z.B. kein FCKW!), auf daß die Lebensqualität steige und die Einwohner zufrieden sind. Das Ganze ist gut durchdacht, erinnert in sei-

ner etwas trockenen Präsentation aber eher an ein Schulprogramm – selbst die Anleitung ist wie ein Lehrbuch gestaltet. Auch der Preis könnte so manchen Öko-Freak abschrecken: Volle 169,- DM wandern hier über den Ladentisch! Aber die Thematik ist interessant und aktuell, zudem ist das Programm komplett in deutsch. Der PC-Ökologe sollte aber tunlichst über Maus, EGA-Karte und eine Festplatte verfügen.

Redaktionsurteil: 64% (PC)

Battlehawks 1942



Der Nachfolger dieser ersten Flugsimulation von Lucasfilm Games nennt sich bekanntlich „Their finest Hour“ und hat in diesem Heft eine ganze Seite für sich – da ist es nur gerecht, hier wenigstens ein paar Worte über die „Schlacht-Falken“ zu verlieren. Es kann zwischen vier Szenarios gewählt werden, die alle den Kampf zwischen Amerika und Japan im Pazifik behandeln. Bei sämtlichen Missionen darf man sich die Seite aussuchen, für die man seine Bomben etc. abwerfen möchte. Von den verschie-

den Flugzeugen bis hin zu den Außen- und Innenansichten kann das Programm (natürlich) nicht ganz mit dem Nachfolger konkurrieren, aber die Missionen sind auch heute noch fesselnd, und die Simulation an sich bestimmt nicht übel. Am schönsten spielt es sich auf einem schnellen AT, am Amiga und ST bekommt man zwar besseren Sound, aber die Grafik ist relativ langsam und ruckelt zudem.

Redaktionsurteil: 71% (Amiga, ST, PC)

Thunder Chopper



Diese Hubschrauber-Simulation von ActionSoft ist zwar schon etwas betagt, kann sich aber immer noch sehen lassen. Warum das Programm bis heute nur einer kleinen Fangemeinde bekannt ist, ist unverständlich, kann man es doch gestrost als Mischung aus „Gunship“ und „Super Huey“ bezeichnen. Die Missionen reichen von Trainingsflügen über Kampfhandlungen bis zu Rettungsaktionen. Das Spiel ist durchaus abwechslungsreich, allerdings läßt die

Motivation nach einiger Zeit ein bißchen nach, da es um die Komplexität nicht allzu gut bestellt ist. Ein Nachteil, der sich für Simulations-Einsteiger zum Vorteil entwickeln kann, denn sämtliche anderen Helikopter-Simulationen sind weit schwieriger zu handhaben. Apropos „erhältlich“: In dieser Hinsicht könnte es Schwierigkeiten geben – aber wer sucht, der bekanntlich auch findet!

Redaktionsurteil: 73% (C 64, PC)

Balance of the Planet



Das jüngste Werk von Chris Crawford macht da weiter, wo sein „Balance of Power“ aufgehört hat: Diesmal geht es nicht um Politik, sondern um das ökologische Gleichgewicht der ganzen Welt. Wie beim „Vorgänger“ werden auch hier die Zusammenhänge in ihrer Gesamtheit aufgezeigt, wiederum muß sich der Spieler durch schier unzählige Menüs arbeiten. Um der Komplexität Rechnung zu tragen, wurde das gesamte Spielsystem überarbeitet. Die Grafik ist

allerdings immer noch staubtrocken, und die Ablaufgeschwindigkeit könnte auch flotter sein. Wer wirklich tief in die Materie einsteigen möchte, sollte diesem Programm gegenüber dem thematisch ähnlichen „Ökolopoly“ den Vorzug geben – Englischkenntnisse vorausgesetzt. Unterstützt wird alles von Hercules bis VGA, Maus ist empfehlenswert, Festplatte erforderlich.

Redaktionsurteil: 79% (PC)

Jagd auf Roter Oktober

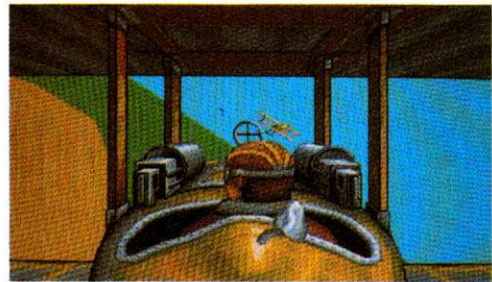


Ausnahmsweise handelt es sich hier nicht um das „Spiel zum Film“, sondern um eine schon wesentlich ältere Umsetzung des gleichnamigen Bestsellers von Tom Clancy. Vom Auslaufen in der UdSSR bis zur Ankunft in den USA orientiert sich die U-Boot-Simulation sehr stark am literarischen Vorbild. Diese Bindung an einen relativ starren Ablauf ist gleichzeitig die Schwachstelle des Spiels, man ist mehr damit beschäftigt, unentdeckt zu bleiben, als selbst irgendwelche Gegner zu ver-

senken. Aber durch die wunderschöne Grafik, den realistischen Sound und die durchdachte Steuerung ist es insgesamt doch eine sehenswerte Simulation. Lediglich die 64er-Umsetzung fällt gegenüber den anderen Versionen deutlich ab. Das Spiel ist nur noch als Restposten erhältlich – kein Wunder, der Hersteller Grandslam ist zwischenzeitlich ja auch schon von der Bildfläche verschwunden.

Redaktionsurteil: 68% (Amiga, ST, C 64)

Wings



Eigentlich handelt es sich bei diesem Programm um eine Mischung aus (Flug-) Simulation, Rollenspiel und Actiongame – all das präsentiert in der von Cinemaware gewohnten Grafik- und Soundqualität. Als Weltkrieg I-Pilot muß man versuchen, möglichst viele der über 230 Missionen erfolgreich zu erledigen, bzw. zu überleben. Auch wenn die Simulationsqualitäten von Wings nicht an die vergleichbarer Spiele heranreichen, ohne die nötigen Flugkünste hat man sich auch hier sehr schnell ein ehren-

volles Begräbnis verdient! Bei den Luftduellen sitzt man quasi direkt hinter dem Piloten, bei der Bombardierung von Bodenzielen ist der eigene Flieger dagegen aus der Vogelperspektive zu sehen. Die Handhabung ist ein Kinderspiel, Grafik und Sound sind, wie nicht anders zu erwarten, erstklassig. Für „harte“ Simulations-Freaks weniger empfehlenswert, aber für Actionfreunde ein Muß!

Redaktionsurteil: 83% (Amiga, ST, PC)

Tracon & Rapcon



Hinter den geheimnisvollen Namen verbergen sich schlicht und ergreifend zwei Spiele, die den Alltag eines Fluglotsen simulieren. Bei Tracon („Terminal Radar Approach Control Facility“) darf man auf fünf verschiedenen Flughäfen zivilen Passagierjets zur weichen Landung verhelfen, Rapcon („Radar Approach Control“) ist gewissermaßen die militärische Variante des gleichen Themas. Beiden Games ist deutlich anzumerken, daß Leute vom Fach für das Konzept ver-

antwortlich waren – die Simulation ist jeweils sehr komplex, und schon der kleinste Fehler kann zur Katastrophe führen. Gesteuert wird mit Maus oder Joystick, der Sound ist eher mäßig, die Grafik sehr stark von der verwendeten Karte abhängig (unterstützt wird alles von Hercules bis VGA). Für alle PC-Besitzer, die immer schon gerne „Kennedy Approach“ gespielt hätten.

Redaktionsurteil: 69% (PC)

The Cycles



Wem das Bildschirmfoto merkwürdig vertraut vorkommt – ganz recht, dieses Spiel ist im Prinzip nichts anderes als „Grand Prix Circuit“ auf zwei Rädern! Und damit teilt es natürlich auch dessen Stärken und Schwächen: Realismus wurde großgeschrieben, dafür gibt's einige technische Mängel; besonders was das Tempo betrifft, hat der Konkurrent „RVF Honda“ eindeutig die Nase vorn. Drei Motorrad-Klassen und 15 Strecken stehen zur Auswahl, Grafik und Sound

können durchaus überzeugen. Die Steuerung ist zwar gewöhnungsbedürftig, aber nach einiger Zeit hat man sie gut im Griff. Die Entscheidung zwischen Accolades Motorrad-Hatz und „RVF Honda“ ist mehr eine Frage des persönlichen Geschmacks als eine des Qualitätsunterschieds. Daß dieses Programm kaum noch erhältlich ist, macht die Sache aber etwas leichter...

Redaktionsurteil: 69% (Amiga, PC)

Compilations, Compilations ...

Flight Command

Wie es der Titel bereits andeutet, sind auf dieser Sammlung (fast) nur Flugsimulationen vertreten. Als erstes wäre da „Strike Force Harrier“, bei dem man den berühmten britischen Senkrechtstarter steuern darf. Das Spiel ist recht realistisch, neben vielen nützlichen Optionen gibt's auch einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad. Obwohl es

schon vier Jahre alt ist – mithalten kann dieses Game immer noch ganz gut! Der nächste Kandidat heißt „Skychase“; hier können sich ein oder zwei Spieler mit einer Vielzahl von Flugzeugen (von der MIG 31 bis zur F-16) duellieren. Der Realismus dabei könnte zwar höher sein, aber von reinen Ballerspielen hebt sich „Skychase“ trotzdem noch deutlich ab. Ebenfalls mit von der Partie

ist „Lancaster“: Als Bomberpilot des Zweiten Weltkriegs darf man die Gegner reihenweise vom Himmel holen – durch die Ruckelgrafik und eine verunglückte Steuerung will aber kein rechter Spaß aufkommen. Zurück in die Zukunft geht's mit „Skyfox II“, das (zurecht) nicht so berühmt ist wie der erste Teil. Eine schnelle und actionreiche Angelegenheit, die wegen des simplen Spielprinzips dennoch bald langweilig wird.

Nur kurz erwähnt sei noch „Eliminator“ – keine Simulation, aber ein flottes und nett gemachtes Actionspiel. Erhältlich ist Flight Command für Amiga und ST, Kostenpunkt ca. 99,- DM.

lem die Sportfans auf ihre Kosten: Den Anfang macht „Test Drive“, der erste Teil der erstklassigen Autorenn-Saga, der besonders für Anfänger geeignet ist. Mit den schönsten Sportwagen dieser Erde kann man eine Bergstraße entlang rasen, Polizeiautos und andere Hindernisse sorgen für spannende Unterhaltung.

Weiter geht's mit Golf: „Mean 18“ hat zwar auch schon ein paar Jahre auf dem Buckel, aber das Grün ist nach wie vor grün, und die mitgelieferten Zusatzkurse plus eigenem Editor halten die Motivation ein ganzes Weilchen aufrecht.

Das letzte Spiel in dieser Sammlung heißt „Hardball“ und ist eine vor allem grafisch ausgezeichnet gemachte Baseball-Simulation.

Kosten tut alles zusammen 99,- DM, bzw. 65,- DM für C 64. Die sportliche Compilation ist für Amiga, ST, C 64 und PC erhältlich.

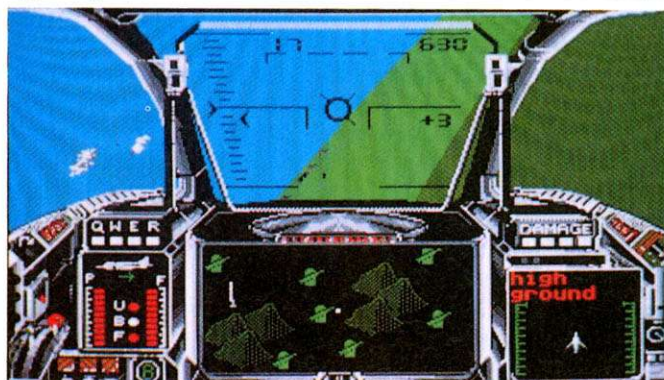
All time favorites

Bei dieser Compilation von Accolade kommen vor al-

All time classics

Accolade hat noch eine Spielesammlung für Simulationsfans auf Lager, sofern sie einen C 64 oder PC besitzen: Hier findet man „Steel Thunder“, eine Panzersimulation, die so manches Vollpreisspiel (wie „Abrams Battle Tank“ und „Sherman M4“) schlägt. Dazu gesellt sich „Rack 'em“, ein ganz passables (Pool-) Billardgame mit hübschen Optionen. Ferner liefern mit: „T.K.O.“ (Boxen) und „Serve and Volley“, eine eher mittelmäßige Tennissimulation. Insgesamt empfehlenswert für Leute, die eine gute Panzersimulation suchen und sich über ein paar „Bonusprogramme“ freuen. Kosten: 65,- DM für C 64 und 99,- DM für PC.

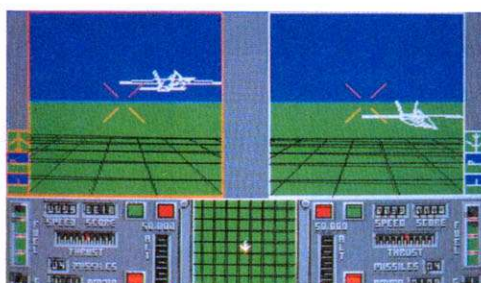
Das war's auch schon mit den Simulations-Compilations – groß ist das vorhandene Angebot nicht, aber wer gerade knapp bei Kasse ist, sollte auf alle Fälle mal einen Blick darauf riskieren. (mm)



Strike Force Harrier



Lancaster



Skychase



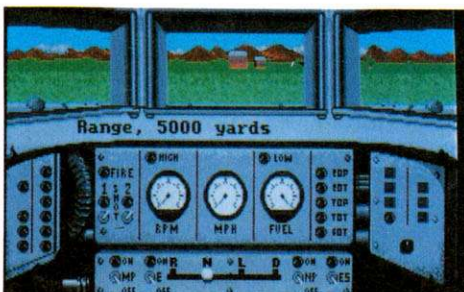
Sky Fox II



Test Drive



Hardball



Steel Thunder

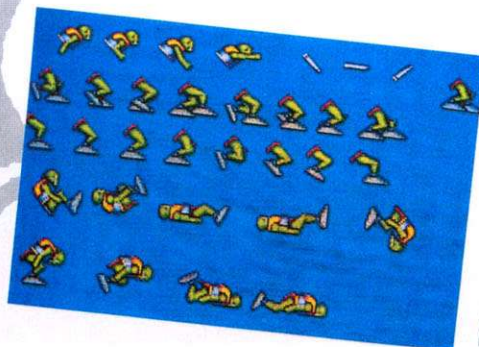
Hinter den Kulissen...

Es ist zwar schwierig, auch nur zwei Leute zu finden, die unter dem Begriff Simulation wirklich dasselbe verstehen; über eines sind sich aber alle einig: Ein Spiel, das man auch nur im entferntesten diesem Genre zuordnen kann, zählt auf jeden Fall zur anspruchsvollen Computer-Unterhaltung! Klar, daß Entwicklung und Realisierung solcher Programme besondere Anforderungen an den Produzenten stellen. Deshalb wollen wir zum krönenden Abschluß einmal jenen Menschen über die Schulter gucken, denen wir all die spannenden Stunden vor dem Bildschirm zu verdanken haben...

Ehe wir also MicroProse, Sub Logic und Spectrum HoloByte (den drei maßgeblichen Simulationsspezialisten) einen Besuch abstatten, soll an dieser Stelle zum letzten Mal ein bißchen Grundsätzliches geklärt werden: Was macht eigentlich das Erstellen einer (guten) Simulation so schwierig, daß sich nur eine Handvoll Softwarehäuser auf dieses Gebiet spezialisieren mochte? Die Antwort liegt auf der Hand: Während beispielsweise der Designer eines Actiongames so ziemlich freie Hand hat, was das Gestalterische betrifft, so lautet das Zauberwort

für eine gelungene Simulation schlicht und ergreifend „Realismus“. Um aber etwas wirklichkeitsgetreu auf den Bildschirm zaubern zu können, muß man ja zunächst einmal wissen, wie die Wirklichkeit denn nun genau aussieht. Es sind also schon im Vorfeld aufwendige Recherchen erforderlich!

Darüber, welchen Aufwand die „Großen Drei“ so betreiben, werden die nächsten Seiten erschöpfend Auskunft geben. Daß es nämlich mit Recherche alleine nicht getan ist, beweist folgendes Rechenexempel: Während an einem Actionspiel durchschnittlich 3 – 10 Leute arbeiten, sind an Top-Simulationen wie z.B. „Flight of the Intruder“ über 40 Mitarbeiter beteiligt! Schon allein deshalb sollen zum guten Schluß auch jene Firmen gewürdigt werden, die derlei „Strapazen“ eigentlich gar nicht gewohnt sind, sich aber dennoch einen Ausflug ins schwierige Metier der Simulationen zugetraut haben: Hut ab also auch vor Companies wie Electronic Arts, Accolade und vor allem dem reinen Actionspezialisten Ocean, der mit „F-29 Retaliator“ gezeigt hat, daß so ein kleiner „Seitensprung“ oft eine lohnende Angelegenheit ist – für Hersteller und Spieler!(mm)



MicroProse

Kaum zu glauben, der Softwaregigant mit Jahresumsätzen in schwindelerregender Millionenhöhe ist erst 1982 entstanden – als kleines Zwei-Mann-Unternehmen! Fast noch unglaublicher ist die Geschichte, wie es dazu kam: Die beiden späteren Firmengründer Bill Stealey und Sid Meier arbeiteten damals noch für die „General Instruments Corporation“. Während eines kurzen Aufenthalts in Las Vegas wußten die beiden nicht recht, was sie mit ihrer Zeit bis zum nächsten Konferenztermin anfangen sollten. Also beschloß man einen kleinen Spielhallenbesuch und blieb prompt am ersten Arcade-Automaten namens „Red Baron“ hängen. Bill war sicher, daß er als ehemaliger Air Force-Pilot keinerlei Probleme hätte, die simulierte Schlacht über den Wolken zu gewinnen. Klarer Fall von „Denkste“: Sid, ein erfahrener Programmierer, analysierte den recht einfachen Spielalgorithmus und schoß Bills Flieger immer wieder locker ab. Bitter enttäuscht beklagte sich der „Bruchpilot“ über die miese Qualität des Automaten: „Dieser Schrott hat überhaupt nichts mit der Realität zu tun!“ Worauf Sid meinte: „In einer Woche programmiere ich dir ein besseres Spiel“. „Abgemacht“ sagte Bill, „wenn du das schaffst, dann bringe ich dieses Spiel auch auf den Markt!“ Damit war der Grundstein für MicroProse gelegt...

Sid benötigte zwar etwas länger als eine Woche (genauer gesagt: er brauchte zwei Monate!), aber Bill stand trotzdem zu seinem Wort und verkaufte das Game an zahlreiche Computerhändler. „Hellcat Ace“ äh-



Mit „Lightspeed“ in die ferne Zukunft

nelte von seinem Grundprinzip her dem Automaten in Las Vegas, nur daß Sid die Steuerung und das Flugverhalten der Maschine stark verbessert hatte. Bill war restlos begeistert – nicht bloß, weil sich „Hellcat Ace“ so schön spielte, sondern vor allem, weil es sich hervorragend verkaufte! Da man erfolgreiche Teams bekanntlich niemals trennen sollte, blieben die beiden fortan zusammen. Sid übernahm (natürlich) die Entwicklung und Programmierung, von ihm stammen beispielsweise die Superhits „Silent Service“, „F-15 Strike Eagle“, „F-19 Stealth Fighter“ und „Pirates!“. Alleine mit „F-15 Strike Eagle“ düsen bis zum heutigen Tag schon über eine Million Computer-Piloten über ihre Bildschirme!

Bill, der für die Geschäftsführung zuständig ist, hatte zuvor schon eine beachtliche Karriere gemacht: 1970 absolvierte er die „U.S. Air Force Academy“ mit einem Abschluß in Luftfahrttech-



Historische Luftschlachten mit den „Knights of the Sky“



„Covert Action“ für aufstrebende Geheimagenten

- Simulationen und mehr

Ob nun Flugzeuge, U-Boote oder Panzer – MicroProse holt sie auf den Computerscreen. Und das mit bemerkenswertem Erfolg: Die amerikanische Company gilt weltweit als einer der führenden Simulationsspezialisten!

Das imposante Firmengebäude



„Wild Bill“ Stealey

Arcade-Premiere für den
Simulationsspezialisten:
der F-15 Automat



nik, schulte sechs Jahre lang Air Force Piloten und kann auf über 3.000 Flugstunden als Jet Fighter zurückblicken – kein Wunder, daß ihn die verlorene Luftschlacht in Las Vegas ordentlich gewurmt hat! Später ging er als Berater ins Pentagon, quittierte aber dann den Dienst, da ihm die angestrebte Beförderung zum General in Friedenszeiten nicht sehr aussichtsreich erschien. „Wild Bill“ Stealey ist eine recht auffällige Persönlichkeit, wer ihn einmal getroffen hat, vergißt ihn nicht so schnell: Auf Messen posiert er gerne im dezenten Air Force-Overall und lädt interessierte Journalisten zu mörderischen Sturzflügen mit seiner Privatmaschine ein. Wichtiger ist natürlich sein Einfluß auf die Entwicklung neuer Spiele, wobei er sich stets an das Firmenmotto hält: „Wir wollen Simulationen so realistisch wie möglich machen!“ Dafür nimmt er es auch schon

mal in Kauf, wenn die Programmierung einer Hubschraubersimulation wie „Gunship“ mehr als drei Jahre Arbeitszeit und etliche Millionen Dollar verschlingt...

MicroProse ist bisher nur als Hersteller von Computerspielen in Erscheinung getreten, dabei soll es nach dem Willen der Firmenleitung allerdings nicht bleiben: Seit letztem Juli steht der erste MicroProse-Automat („F-15 Strike Eagle“) in den amerikanischen Spielhallen, und als offizieller Nintendo-Lizenznehmer mischt die Company nun auch im Konsolengeschäft mit. Es ist geplant, „Silent Service“ und „Pirates!“ im Herbst 1991 als Cartridge Games herauszubringen. Egal, ob die dabei angepeilten Verkäufe in Millionenhöhe tatsächlich realisiert werden, so lange MicroProse so namhafte Computer-Labels wie z.B. „Rainbird“ und „Firebird“ unter ihren Fittichen hat, kann die wirtschaftliche Zukunft des Unternehmens wohl als gesichert gelten.

Und was darf man von MicroProse in nächster Zeit noch alles erwarten? Nun, neben den beiden Fortsetzungstiteln „Silent Service II“ und „Universal Military Simulator II“ (Tests in diesem Heft) werden demnächst drei brandneue Simulationen veröffentlicht, vorläufig allerdings nur für den PC. „Knights of the Sky“ handelt von den dramatischen Luftkämpfen während des ersten Weltkriegs. In der Rolle eines amerikanischen, britischen oder französischen Piloten bekommt man es mit den originalen Gegnern von damals zu tun – Oswald Boel-

che, Max Immelman und selbstverständlich Manfred von Richthofen, der „Rote Baron“. Die Navigation übernimmt hier natürlich kein Bordcomputer, zur Orientierung dienen alleine eine Karte, der Kompaß und die geographischen Besonderheiten der Landschaft! Bei „Knights of the Sky“ wird es auch eine Zwei-Spieler-Option geben, so daß per Null-Modem oder Data Link Kabel zwei tollkühne Flieger gegeneinander antreten können.

„Lightspeed“ ist der Titel der ersten Raumfahrtsimulation von MicroProse. Die Handlung ist in einer düsteren Zukunft angesiedelt, in der die Erde praktisch unbewohnbar ist. Deshalb macht sich der Spieler mit seinem Raumschiff auf den Weg, um neue Planeten zu entdecken, auf denen die Menschheit weiter existieren kann. Das Game orientiert sich stark an „klassischen“ Vorbildern, bietet aber auch zahlreiche neue, rollenspielartige Elemente.

Der letzte Streich heißt „Covert Action“ und ist eine waschechte Agentensimulation mit internationalen Intrigen, Drogenschmugglern und Terroristen. Als Top-Agent reist der Spieler durch die Welt, knackt Geheimcodes und hört Telefongespräche ab. Man hat dabei die freie Wahl, ob man als männlicher oder weiblicher Spion losziehen möchte; darüberhinaus läßt sich auch das Gebiet festlegen, in dem der Fall stattfinden soll – Europa, Mittlerer Osten oder Zentralafrika.

Viel Neues also, aber das ist ja eigentlich nichts Neues: Von MicroProse hätten wir gar nichts anderes erwartet... (C. Borgmeier)

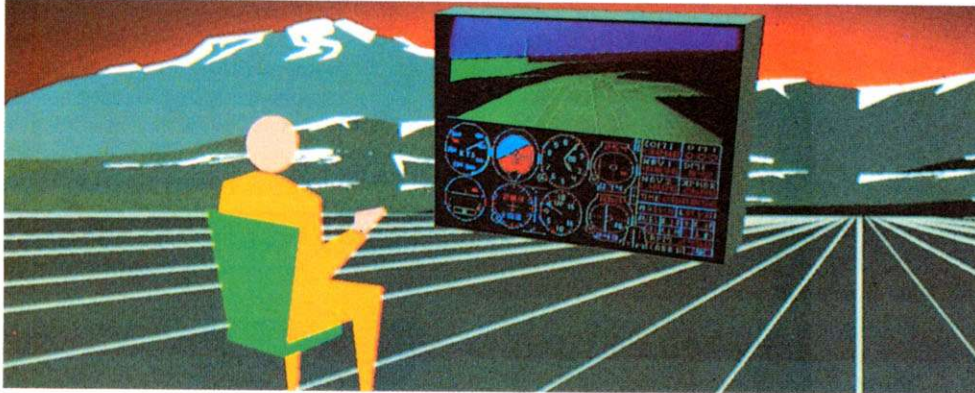
SUBLOGIC - NUR FLIEGEN IST SCHÖNER

Sublogic – der Name ist so alt wie die erste Version des legendären Flight Simulators, die vor nahezu zwölf Jahren für den Apple II ver-

öffentlicht wurde. Wer heute einen Blick auf diesen Dinosaurier der Simulations-Historie wirft, mag über die Präsentation lä-

cheln – in punkto Realismus kann das Programm immer noch so manchem „Fast-Actiongame“, das unter der Bezeichnung Simulation ver-

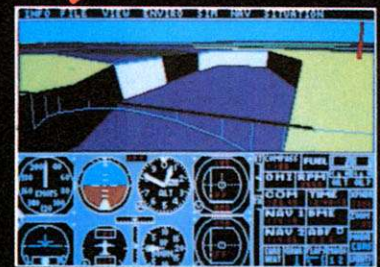
kauft wird, eine Lektion erteilen! Dementsprechend erreichte das Spiel vom Start weg eine recht große Popularität, der Durchbruch gelang, als der Flight II veröffentlicht wurde, welcher sich ja auch heute noch größter Beliebtheit erfreut. Diese „runderneuerte“ Version wurde zunächst für den damals topaktuellen IBM-PC geschrieben, mittlerweile fliegen weltweit sage und schreibe 1.6 Millionen Computerbesitzer mit dem Flight Simulator II über ihre Bildschirme. Es gibt praktisch kein System, auf das diese



Flight Simulator – der Klassiker eines ganzen Genres!



Niagara Falls



Cape Canaveral



Japan



Kein anderes Softwarehaus hat sich bereits so früh der Simulationen angenommen und so viel zum guten Ruf dieses Genres beigetragen wie Sublogic. Wo wären heute all die Falken, Stealth Fighters und Gunships, hätte nicht 1979 ein Programm namens Flight Simulator seinen Siegeszug um die Welt angetreten?

Simulation nicht umgesetzt worden wäre, und sei es noch so unbekannt (oder habt Ihr schonmal von „Data General One“, oder dem „NEC 9801“ gehört?). Aber wer steckt nun eigentlich hinter dem Klassiker der Klassiker?

Nun, im wesentlichen sind das Stu Moment und Bruce Artwick, die Gründer von Sublogic. Mitte der 80er Jahre hatte die Firma ihre Blütezeit, Jahresumsätze in Höhe von vielen Millionen Dollars garantierten den damals über 70 Mitarbeitern ein sicheres Auskommen. In den späten 80er Jahren gin-

gen die Umsätze jedoch erheblich zurück, jetzt ist auch noch Bruce Artwick ausgestiegen, um eine eigene Firma zu gründen. Stu Moment war darob so verbittert, daß sich Sublogic zwischenzeitlich in einen schier endlosen und sündteuren Rechtsstreit mit dem Ex-Chef verzettelt hat, der das weitere Fortbestehen der gesamten Company in Frage stellt! Aber auch wenn die Zukunft ungewiß ist, Sublogic hat es auf jeden Fall verdient, daß wir hier nochmal die großen Erfolge Revue passieren lassen und einen Blick auf das werfen, was (hoffentlich) noch von diesem Giganten der Simulations-Branche zu erwarten ist.

So kommen wir unausweichlich erstmal wieder auf den Flight Simulator zu sprechen. Während Amiga-, ST- und C 64-Besitzer sich immer noch mit dem Flight II begnügen müssen, hebt der flugbegeisterte PC-Eigner ja schon seit einiger Zeit mit dem Flight IV ab, Teil V der „unendlichen Simulationsgeschichte“ ist auch schon so gut wie fertiggestellt. Das bedeutet aber keineswegs, daß passionierte Hobby-Flieger auf den anderen Systemen der Langeweile anheim fallen müßten: Im Moment sind stolze zwölf Szenario-Disketten zu haben, weitere sollen folgen. Als Fluggebiet ist die USA praktisch komplett vertreten, San Francisco und Hawaii haben sogar ihre eigene Zusatzdiskette. Aber auch Japan, Deutschland, England und Frankreich wurden bedacht, ja, wer einmal das Abenteuer von Matthias Rust nachvollziehen und am Roten Platz in Moskau landen möchte, kann das ebenfalls machen – ohne ein russisches Gefängnis von innen kennenzulernen! Besonders schön ist, daß diese Szenarios nicht auf Flight-Besitzer beschränkt sind, auch wer noch ein Exemplar der

schon etwas älteren Simulationen „Jet“, „Stealth Mission“ oder „Thunder Chopper“ in seiner Sammlung hat, kann darauf zurückgreifen; ebenso wie PC-Aliens, die mit dem aktuellen „UFO“ unterwegs sind. Gut, aber Sublogic hat doch sicher nicht nur dieses eine Game gemacht, so gut es auch sein mag? Nein, natürlich nicht – aber fast! Neben dem oben erwähnten „Jet“ (einer zwischenzeitlich schon ein bißchen überholten Simulation einer F-16 bzw. F-18) und dem futuristischen „UFO“ haben die Jungs noch an verschiedenen Projekten der Firma Action Soft mitgearbeitet. Zwar hat man von Action Soft schon lange, lange nichts mehr gehört, aber Programme wie „Thunder Chopper“ und vor allem die U-Boot-Simulation „Up Periscope“ sind Freunden des Genres noch heute ein Begriff. In den frühen Jahren hat sich Sublogic sogar einmal an der Simulation eines Flippers versucht, wobei man allerdings nicht sagen könnte, daß „Night Mission Pinball“ ein überragender Erfolg gewesen wäre...

Viel interessanter dürfte ohnehin sein, daß Sublogic vor kurzem ein spezielles Eingabegerät für ihre Flugsimulationen entwickelt hat, das unter dem Namen „Control Yoke“, bzw. „Flight Controls I“ vertrieben wird. Es handelt sich dabei um ein richtiges (und ziemlich großes) Kontrollpult eines Flugzeugs, mit Steuerknüppel, Gashebel, Höhenruder und allen möglichen Schaltern, auf dem dann die Tastatur (wegen der zusätzlichen Kommandos) abgestellt wird. Leider ist das Gerät bisher in Deutschland noch nicht erhältlich, aber wenn es nur halb so viel taugt, wie es verspricht, könnte damit die Computer-Fliegerei nochmals realistischer werden. Der gravierendste Unterschied für Be-

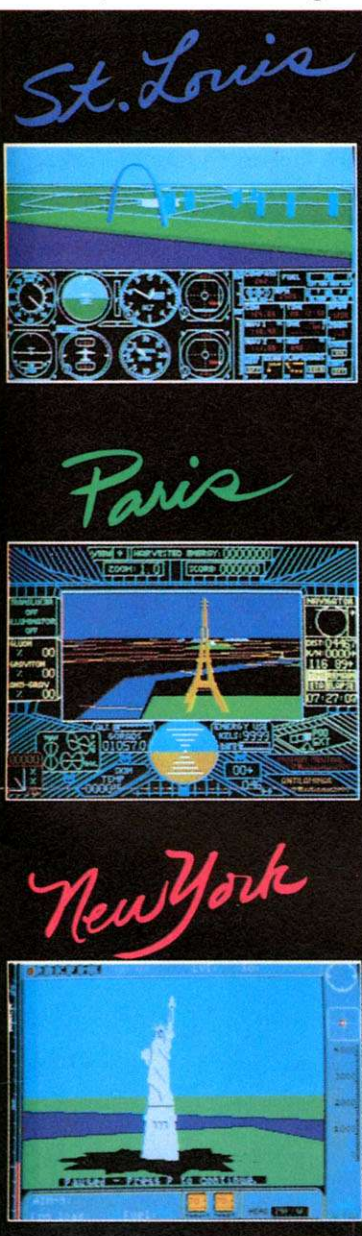
sitzer eines solchen Teils mag dann vielleicht schon in den Überlebenschancen bei einem Absturz liegen!



So soll es aussehen, das Computer-Cockpit Marke Sublogic

Für die nächste Zukunft hat man sich ein besonders ehrgeiziges Projekt vorgenommen: die Simulation einer Boeing 747. Auf dieses Programm darf man wahrlich gespannt sein, schließlich ist so ein Jumbo nicht leicht zu simulieren – im Vergleich läßt alleine die Instrumentierung alle bisher üblichen Cessnas wie Kinderspielzeuge aussehen! Andererseits: Wenn Sublogic es nicht schafft, so einen Riesen der Lüfte wirklichkeitsgetreu auf den Schirm zu bringen, wer dann? Aber auch das genaue Gegenteil einer 747 steht an, nämlich eine Kollektion von „leichten Flugzeugen“, wie den Cessna-Modellen 152 und 172, außerdem eine Piper Cadet, Beech Bonanza und (wer hätte das gedacht?) die gute alte F-16. Diese Flugzeuge sollen wiederum als Zusatzdiskette für den Flight Simulator erscheinen, womit wir praktisch wieder am Anfang wären...

Ehe wir die Sache nun nochmals von vorne aufrollen, kommen wir lieber zum Ende. Und was könnte als Abschluß dieses Artikels passender sein, als der fromme Wunsch, daß Sublogic uns Simulations-Freunden noch möglichst lange erhalten bleibe – trotz aller momentanen Schwierigkeiten, Prozesse und Querelen. Denn ohne die Firma wäre nicht nur dieses eine Genre, sondern die gesamte Computer-Unterhaltung um einen Garant für Innovation und Anspruch ärmer! (mm)



Spectrum HoloByte existiert seit 1984 als unabhängiges Softwarehaus, im Dezember 1986 fusionierte die amerikanische Firma mit dem Softwaredistributor Nexa zur Sphere Inc.. Bald darauf stieg der britische Verlags-Multi Pergamon Press mit ein, was dem Unternehmen den nötigen finanziellen Rückhalt gab, um sich zu einem wahren Kraftpaket am Markt für Unterhaltungssoftware zu entwickeln. Von den gigantischen Umsätzen, die alleine mit „Tetris“ erzielt wurden, können die meisten anderen Softwareproduzenten nur träumen – das Spiel entwickelte sich blitzartig zum Verkaufsschlager auf allen nur denkbaren Systemen... Daß Spectrum HoloByte auch einen festen Platz in den Herzen der Simulations-Fans in aller Welt hat, verdankt die Firma maßgeblich einem Mann: Gilman Louie. Als „Chief Executive Officer“ sorgt er nicht nur dafür, daß die Verkaufszahlen stimmen – er war auch an der Entwicklung des Mega-Hits „F-16 Falcon“ entscheidend beteiligt! Wir hatten Gelegenheit, Gilman einige Fragen zu stellen:

AJ: *Gilman, warum habt ihr euch gerade auf Simulationen spezialisiert?*

GL: Tja, warum eigentlich? Wahrscheinlich einfach aus „Tradition“. Unser allererstes Spiel war die recht erfolgreiche U-Boot-Simula-

tion „Gato“. Also haben wir auf diesem Gebiet weitergemacht und als nächstes die Space Shuttle-Simulation „Orbiter“ herausgebracht, die ebenfalls sehr gut angekommen ist. Aber natürlich spielen auch persönliche Vorlieben eine wichtige Rolle – wir alle hier finden Simulationen deswegen so interessant, weil sie uns erlauben, Dinge anzustellen, zu denen wir in Wirklichkeit niemals in der Lage wären. Wer von uns Brillenträgern könnte beispielsweise tatsächlich eine F-16 fliegen? Oder gar mit dem Space Shuttle im Weltall herumflitzen? Indem wir die Realität simulieren, werden sozusagen Träume wahr!

AJ: *Und eure Simulations-Träume sind ja berühmt für ihren Realismus – wieviel Aufwand steckt da so dahinter?*

GL: Jede Menge! Für „Falcon“ haben wir z.B. viel Zeit mit Piloten verbracht, ihnen eine Menge Fragen gestellt, und wir sind auch in verschiedenen Simulatoren „mitgeflogen“. Überhaupt arbeiten wir sehr eng mit der U.S. Air Force zusammen. Die Jungs waren übrigens von „Falcon“ so begeistert, daß wir davon im Auftrag der Regierung eine spezielle Version für Ausbildungszwecke herstellen mußten. Normalerweise kosten solche Simulatoren mehrere Millionen Dollar – unser „Falcon“ war da eine günstige Alternative! Von dieser

Spectrum

– ein Gespräch mit

Wenn man an Simulationen denkt, denkt man bereits vor Jahren setzte „Gato“ Maßstäbe, Den größten Erfolg konnte die Company aber

Zusammenarbeit profitiert jetzt natürlich auch der Computerspieler, weil alle neugewonnenen Erkenntnisse und Erfahrungen in die „Falcon Mission Disks“ bzw. auch in „Flight of the Intruder“ einfließen.

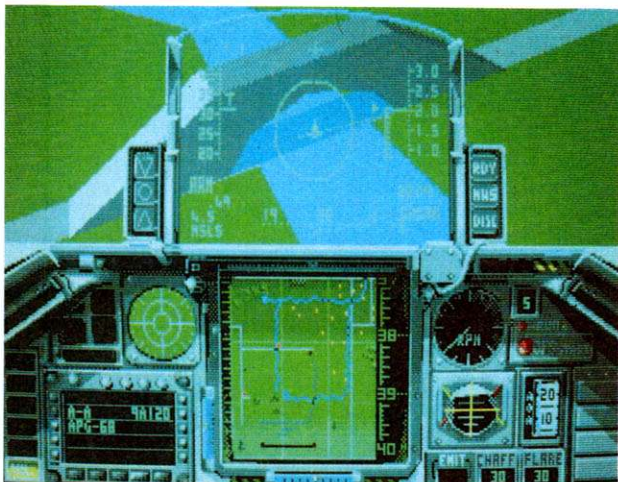
AJ: *Für die Entwicklung von „Falcon“ warst du ja selbst nicht gerade unwichtig. Woher stammt die Idee für dieses Game?*

GL: Die Idee dazu kam mir in Tokyo. Ich habe dort einen Freund, der leidenschaftlich gern auf dem MSX programmiert. Eines Abends zeigte er mir das Demo eines Flugsimulators, an dem er gerade arbeitete.

Es war zwar ganz nett, aber auf einem Rechner mit 16 KB Speicher natürlich ziemlich lächerlich. Da zu dieser Zeit gerade die ersten 16 Bit-Computer herauskamen, beschlossen wir, darauf einen wirklich guten Flugsimulator zu machen, eben „Falcon“. Ich habe dafür wahnsinnig viele Bücher über Luftkampf gelesen und mir alle Videofilme angesehen, die zu diesem Thema aufzutreiben waren.

AJ: *Wie unterscheidet sich aus deiner Sicht das brandneue „Flight of the Intruder“ vom schon fast klassischen „Falcon“?*

Realismus dank Praxiserfahrung: Falcon Mission Disk II



Sportlich, sportlich: das komplette Team von Vette!



HoloByte

dem Top-Manager

zwangsläufig auch an Spectrum HoloByte – heute ist „Vette!“ ein Inbegriff für Realismus. mit dem unvergeßlichen „Falcon“ landen!

GL: „Flight of the Intruder“ ist ein völlig anderes Spiel. Während man bei „Falcon“ alleine gegen den Rest der Welt antritt, haben wir hier versucht, das Geschehen noch realistischer zu machen. Deshalb kann man dabei z.B. auch historische Luftschlachten über Vietnam „nachfliegen“.

AJ: Neben „Falcon“ zählt vor allem „Tetris“ zu den Meilensteinen eurer Erfolgsge-

schichte – wie kommt man an die Lizenz für solch einen Mega-Seller?

GL: Anfangs war das wirklich sehr, sehr schwierig. Wie allgemein bekannt, stammt „Tetris“ von Alexey Pajitnow, einem russischen Programmierer. Damals konnte man als amerikanischer Geschäftsmann nicht einfach so nach Rußland marschieren und irgendwelche Programme einkaufen.

Derartige Geschäfte wurden von den Agenten sowjetischer Handelsgesellschaften getätigt. Wir haben mit etlichen solcher Agenten verhandelt, Alexey selbst haben wir erst Jahre später in den USA kennengelernt. Paradoxerweise hatten diese Agenten „Tetris“ zuvor schon einer ganzen Reihe anderer Softwarehäuser gezeigt, die das Spiel zwar alle recht Spaßig fanden, es aber für unverkäuflich hielten. Sie meinten, es wäre einfach zu simpel. Als wir „Tetris“ zu sehen bekamen, waren wir sofort begeistert, obwohl auch wir nicht wußten, wie gut es sich verkaufen würde. Irgendjemand machte dann den Vorschlag, das Ding in eine knallrote Packung zu stecken und als „kommunistisches Spiel“ anzupreisen – der Rest ist Geschichte.

AJ: Ist Alexey eigentlich mit „Tetris“ reich geworden?

GL: Oh nein, die Agenten und die russische Regierung haben mehr daran verdient als er. Aber inzwischen arbeiten wir direkt mit Alexey zusammen, ohne Agenten. Er hat uns übrigens vor kurzem erst wieder besucht, um

seine jüngsten Knobelspiele „Welltris“ und „Faces“ vorzuführen.

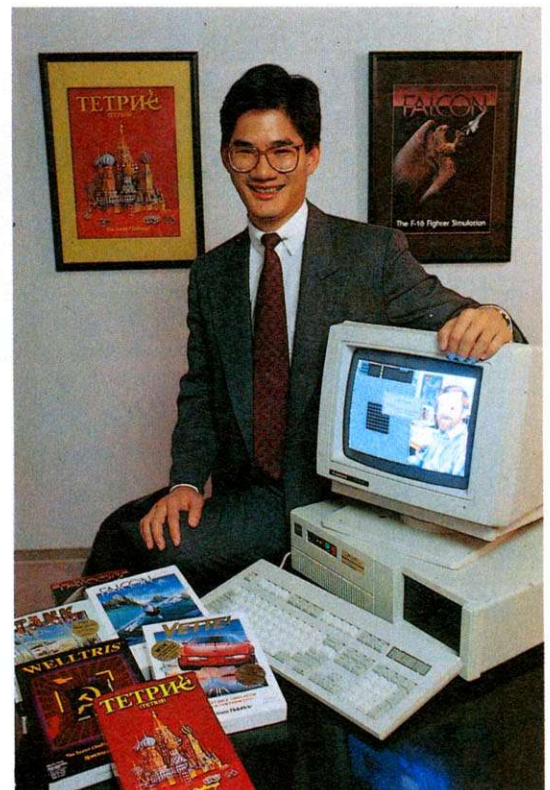
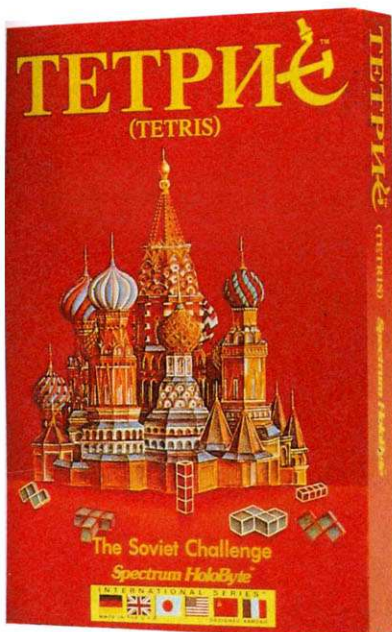
AJ: Abschließende Frage – welche Simulationen dürfen wir in nächster Zeit von Spectrum HoloByte erwarten?

GL: So gut wie fertig ist „Stunt Car Driver“; wie der Name schon sagt, ein Stunt Car-Rennen mit irrer Grafik und sehr realistischem Fahrverhalten. Als nächstes wird „The Sphere of Influence“ erscheinen, eine Wirtschaftssimulation, die die ökonomischen Zusammenhänge auf der Welt aufzeigen soll. Von der Weltbank über Umweltprobleme bis hin zu verschiedenen Politikern haben wir alles reingepackt, wodurch die Weltwirtschaft beeinflusst wird – und der Spieler muß versuchen, diese Welt zu managen. Das Konzept ist absolut einzigartig, deshalb möchte ich jetzt auch noch nicht allzuviel verraten. Schließlich liest auch die Konkurrenz gelegentlich Fachzeitschriften...

AJ: Das ist gar nicht so unwahrscheinlich – wir bedanken uns trotzdem für dieses interessante Gespräch! (C. Borgmeier)

Gilman Louie

Kassenschlager par Excellence: Falcon und Tetris



NORTH SEA INFERNO

ASM
HIT

AMIGA, Atari ST 44,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95

NORTH SEA INFERNO

Eine Nordsee-Ölbohrinsel wird von Terroristen bedroht. Sie haben Geiseln genommen, eine Atombombe gelegt und sie erpressen damit die Regierung. Du bist Spezialagent und hast 30 Minuten Zeit, in einem Labyrinth aus Gängen, Treppen, Fahrstühlen und Zimmern die Bombe zu entschärfen und die Geiseln zu befreien.

U.S.S. JOHN YOUNG

A NAVAL WARSHIP SIMULATION

Special
Edition

AMIGA, Atari ST 59,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95
PC 3,5 + 5,25 79,95

U.S.S. JOHN YOUNG

Kriegsschiff-Simulation im persischen Golf im Jahre 1995. Konfrontationen zwischen Iran, Irak und den USA. Konvoischutz, U-Boot-Jagd, Flugzeug-Angriffe, Abschluß von Tankern, Ölplattformen und Kriegsschiffen.



AMIGA, Atari ST 79,95
C64 Disk 49,95
C64 Cass 39,95

KIND OF MAGIC 2

Kind of Magic 2

Die Super-Spielesammlung mit vier Spitzengames. TOM & JERRY: Die wilde Verfolgungsjagd über Tisch und Bänke mit allerlei Überraschungen. MINI GOLF: Holt euch den beliebten Sport in euer Wohnzimmer! Das Spiel ist sehr realistisch; allerdings bleiben eure Fensterscheiben heil. BEAM: Raumgleiter-Geschicklichkeits- und Strategiespiel auf 27 Leveln in einer phantastischen Zukunftswelt. NIGHTDAWN: Erkundung eines Planeten mit ferngesteuertem Robot.

THE SECOND WORLD

NEU

ASM
HIT

AMIGA, Atari ST 69,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95
PC 3,5 + 5,25 79,95

DINOWARS

NEU

AMIGA
JOKER
HIT

AMIGA, Atari ST 69,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95
PC 3,5 + 5,25 79,95

THE SECOND WORLD

Erstklassiges und aufwendiges Strategiespiel um Macht, Wirtschaft und Politik in der Zukunft. Im Jahre 2030 brach der Kontakt zu den Siedlern eines Planeten ab und Du mußt das Siedlervolk in der Behauptung gegen fremde Mächte wirtschaftlich und politisch führen.



MAGIC BYTES

Einfach irre
diese Preise!!

Alle
Preisangaben
in DM

DINOWARS

Interaktives Strategie- und Arcadegame mit spitzenmäßig animierten Actionszenen und einer animierten Dinosaurier-Enzyklopädie. Kampf der Giganten um ein gekidnapptes Saurier-Ei in einer tollen urzeitlichen Landschaft. Die Actionszenen können jederzeit aufgerufen werden.

Kind of Magic 2
(Z.B. Nightdawn) AMIGA

The Second World
AMIGA

Dinowars AMIGA

North Sea Inferno
AMIGA

U.S.S. John Young
AMIGA

400.000!

AMIGA
Köln 90
09.-11. November 1990
Halle 12, Stand 422

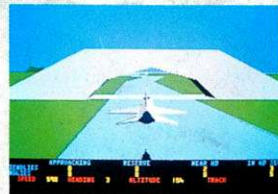
MISSION DISK

VOLUME
2
VOLUME

THE BEST JUST GOT BETTER!

Aber wahrscheinlich noch mehr haben sich bisher weltweit für Falcon F-16 entschieden, allein 70.000 davon in Deutschland.

Selbst nach mehr als zwei Jahren ist Falcon immer noch einer der besten Flugsimulatoren auf dem internationalen Markt. Er wurde nahezu mit allen Preisen ausgezeichnet. Der unglaubliche Erfolg bestätigt die Einschätzung des Programmes als einen Klassiker. Mit der Mission Disk 1 wurden die Falcon-Piloten neu herausgefordert. Jetzt verlangt Spectrum Holobyte mit der zweiten Zusatzdiskette von allen das Letzte. Lust auf neue Missionen? Jetzt möglich mit Amiga und Atari ST.



Spectrum HoloByte™

Mirrorsoft

United Software

Das relevante Programm