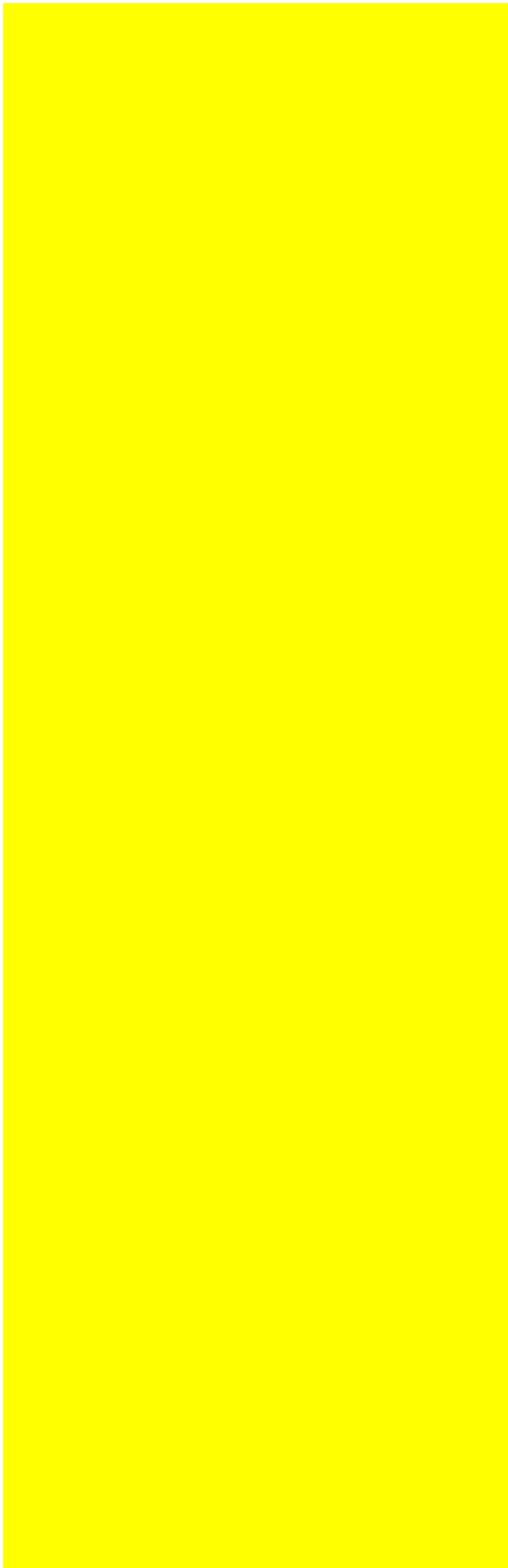


Wer eine Zerstörersimulation neueren Datums sucht, mußte bisher notgedrungen auf der „USS John Young“ anheuern, andere Möglichkeiten gab es auf dem Amiga kaum. Weil das die Programmierer des Panzerspielchens „Sherman M4“ auch wissen, haben sie jetzt Abhilfe geschaffen.

Und zwar in Form der H.M.S. Onslaught, einem Zerstörer der Royal Navy. Das stolze Schlachtschiff muß sich in insgesamt 18 Missionen bewähren, die alle während des zweiten Weltkriegs spielen. Davon haben 15 Missionen eine genau festgelegte Aufgabenstellung, bei den drei übrigen kann sich der Spieler die Ziele selbst aussuchen. Man darf feindliche Konvoys attackieren, alliierte Schiffe gegen Luftangriffe schützen, Tanker in Brand stecken, U-Boote torpedieren oder einfach nur gegnerische Schiffe identifizieren. Als Operationsgebiete stehen die Nordsee, der Mittelmeerraum und der Ärmelkanal zur Verfügung. Damit man nicht zuviel Zeit mit reinem Herumfahren vertrödelt, gibt es einen „Time Advance Modus“, der das Vorwärtskommen beträchtlich beschleunigt – wegen der Gefahr auf Grund zu laufen, funktioniert die Sache in Küstennähe allerdings nicht. Außerdem läßt sich der Schwierigkeitsgrad durch die Änderung einzelner Spielparameter absenken, so kann man z.B. unbegrenzte Munitions- und Spritvorräte mitnehmen oder die Nachladezeiten der Bordkanone verkürzen. Während einer Schlacht gibt es dann jede Menge zu tun, da man hier gleichzeitig als Kapitän, Navigator und Kanonier fungiert. Es ist aber nicht gar so wild, wie es sich anhört, zumal alle Instrumente (Steuerrad, Radar, Sonar, Tiefenmesser, etc.) sehr pflegeleicht im Umgang sind. An Waffen findet man drei Kanonen und dazu vier Torpedorohre auf jeder Schiffseite; mit einem Fernglas lassen sich herandampfende Feinde in Augenschein nehmen, und eine jederzeit aufrufbare Karte dient als Orientierungshilfe. Bei einem feindlichen Angriff wird das Spiel recht dramatisch – Fenster zerbersten, Instrumente fallen aus, der Rumpf erzittert unter dem Torpedobeschuß, und Schadensmeldungen laufen auf der Brücke ein (größere Defekte können übrigens nur im Hafen behoben werden). In solchen Streßsituationen macht die Angelegenheit aber auch richtigen Spaß, während in der restlichen Zeit überwiegend gepflegte Langeweile herrscht: Die Missionen entwickeln sich nur langsam und erfordern eher langfristige Strategien als schnelle Reaktionen. Weitere Schwächen sind das Fehlen von Außenansichten und die etwas begrenzte Auswahl an Waffen und Instrumenten, zudem gibt es weder Medaillen noch irgendeine Form von Manöverkritik. Sehr irritierend ist auch, daß die sorgfältig ausgerichteten Kanonen, Ferngläser usw. immer wieder zu ihrer Ausgangsstellung zurückkehren, sobald man die jeweilige Station verläßt. Die Grafik ist recht hübsch und rüchelfrei, dafür aber etwas langsam; in Sachen Sound gibt es außer dem lästigen Motorengeräusch nur ein bißchen Sirenengeheul und Kanonendonner zu hören. Die Steuerung per Joystick und Tastatur beherrscht man innerhalb kürzester Zeit. Also keine Spitzensimulation, aber genau das Richtige für Anfänger, die einen problemlosen Einstieg ins Genre suchen. (Kate Dixon) Amiga Joker, März



Advanced Destroyer Simulator

Grafik:	71%
Sound:	41%
Handhabung:	70%
Spielidee:	74%
Dauerspaß:	68%
Preis/Leistung:	61%
Red. Urteil:	67%
Variabel	
Preis:	ca. 99,- DM
Hersteller:	Futura
Bezug:	Leisuresoft

Diese Seite kommt von

Joker-Archiv.de:

<http://jokerarchiv.spokbook.org>

Die URL für diese Seite ist:

<http://jokerarchiv.spokbook.org/modules.php?name=Content&pa=showpage&pid=52>