

Der Vollpreistitel, der ein Addon war

# PACIFIC FIGHTERS

Detaillierte Flugzeuge, knackige Gegner: Als Kampfpilot im Pazifik erleben Sie kernige Luftgefechte auf hoher See – wenn Sie bis zum ersten Gegner auch tatsächlich wach bleiben können.

**D**er russische Entwickler Oleg Maddox ist ein wahres Verkaufsgenie: Bereits zum dritten Mal bringt er seine Flugsimulation zum Vollpreis an den flugwilligen Spieler, **Pacific Fighters** heißt das Werk diesmal. Hauptunterschied zu den Vorgängern **IL-2 Sturmovik** und **Forgotten Battles**: Ein komplett neues Szenario samt dazugehöriger Flugzeuge. Statt an der Ostfront kämpfen Sie diesmal in den Lüften des Pazifik-Kriegs zwischen 1941 und 1945.

## Dèja vu

Der »Das kenne ich doch noch«-Effekt stellt sich augenblicklich nach Programmstart ein: Sämtliche Menüs gleichen denen der Vorgänger wie eine Zero der anderen. Nur dass Sie sich diesmal aussuchen dürfen, ob Sie auf japanischer, amerikanischer oder australischer Seite in den Krieg fliegen wollen. Das entsprechende Fluggerät wird natürlich mitgeliefert: Statt Messerschmitts und Sturmoviks, liefern die Entwickler rund 40



Die B-29 Bomber haben wir erwischt. Der rechts gerät jetzt schon ins Trudeln und wird abstürzen.

neue Maschinen, die das gesamte Repertoire fernöstlicher, britischer und amerikanischer Ingenieurskunst der 40er-Jahre widerspiegeln: Darunter die le-

gendäre Zero, Val, Dauntless, Corsair und sogar fette B-29-Bomber. Alle gibt's in diversen Modifikationen, die sich teilweise nur in der Bewaffnung unterscheiden. Ebenfalls neu: Flugzeugträger, die mal als Ihre Basis oder als Angriffsziel erhalten müssen.

## Tora, Tora, Tora

Gespielt wird auf 15 Karten, die die bekanntesten Schauplätze des Kriegs im Pazifik darstellen, wie zum Beispiel Okinawa, Midway, Palau, Singapur und natürlich Pearl Harbor. Mit dem berühmten Angriff der Japaner auf den bis dahin praktisch unbekanntes Hafen auf Hawaii beginnt fast jede Kampagne, egal ob als Jäger oder Bomberpilot. Nach und nach arbeiten Sie sich über sämtliche Karten und absolvieren dort jeweils rund 30 sehr ähnliche Missionen.

Den eingeblendeten Frontverlauf können Sie in kleinen Grenzen durch gewonnene Einsätze beeinflussen. Aber egal, wie gut Sie auch sind, irgendwann müssen Sie sich den historischen Realitäten beugen – mit Japan den Krieg gewinnen geht nicht. Die Einsätze werden vom Rechner generiert. Je nachdem ob Sie Bomberpilot oder Jäger sind, fliegen Sie Wegpunkte ab, zer-



Rumms! Während die letzten Bomben noch fallen, explodieren die ersten schon.



Über Pearl Harbor sitzen uns die Japse im Nacken. Doch noch brennt keins unserer Schiffe.



Landungen auf dem Flugzeugträger gehören zu den kniffligsten Angelegenheiten.

stören das Ziel und kehren wieder heim. Das kann ganz schön dauern, denn die Strecken sind teilweise enorm. Trotz achtfacher Zeitbeschleunigung haben wir rund zehn Minuten gebraucht, bis wir beim Angriff auf Pearl Harbor endlich das Zielgebiet erreicht hatten.

**Instant-Gefechte**

Deutlich spannender wird's, wenn Sie den mitgelieferten Editor bemühen. Menügesteuert entwerfen Sie binnen weniger Minuten Luftschlachten mit bis zu 31 CPU-gesteuerten Flugzeugen. Die befinden sich höchstens ein paar Flugsekunden voneinander entfernt. Dabei ist der Computer ein ernst zu nehmender Gegner: Auf dem einfachsten KI-Grad setzen Sie sich ohne Mühe hinter ihn, doch schon eine Stufe drüber lässt er sich nicht mehr so leicht vom Himmel holen. Um gegen die Ass-Piloten (das entspricht Stufe 5) bestehen zu können, ist viel Übung von Nöten. Sehr positiv

fällt dabei die exakte Steuerung auf. Flugfehler gehen stets aufs eigene Konto zurück, wer sich für das realistische Flugmodell mit allen Einschränkungen (Blackouts, Redouts, Trudeln, Kreisel- und Flieheffekte, Sprit- und Ammubeschränkung) entscheidet, hat allein schon alle Hände voll zu tun, um überhaupt in der Luft zu bleiben.

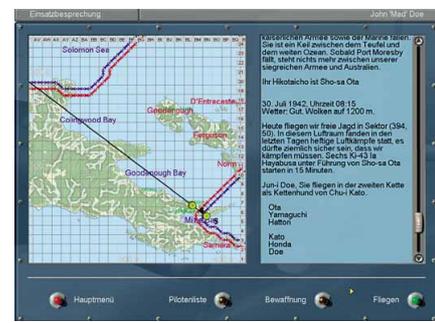
Spannung kommt in den Mehrspielergefechten auf, vor allem wenn Sie gegen bis zu 31 geübte Kontrahenten antreten. Egal, ob über Internet oder LAN: Sie kämpfen entweder Mann gegen Mann, bestreiten kooperative Missionen oder absolvieren eine komplette Kampagne. Optisch punktet **Pacific Fighters**, wie schon die beiden Vorgänger, bei den sehr detaillierten Flugzeugen. Das Schadensmodell ist ebenfalls nicht von schlechten Eltern. Besonders spektakulär: in ihre Einzelteile zerbrechende Bomber. Ach ja, das Wasser wurde ein wenig schöner animiert. Das war auch



Im glühenden Feuerball vergeht der Gegner. Die Landschaft drunter ist unspektakulär leer.

unbedingt nötig, schließlich sieht man ja auch die meiste Zeit die unendlich blauen Weiten des Ozeans. Der kernige Sound klingt bei jeder Maschine, jedem MG anders. Dagegen kann man das nervtötende Ami-Patrioten-Tschingderassa beziehungsweise das Japano-Blütenhain-Getudel zum Glück einfach abstellen.

► **HOTLINE:** (0190) 882 421 10 1,86 €/MIN.



Die Missionsbeschreibungen sind staubtrocken.

**MICK SCHNELLE**

mick@gamestar.de

Von Pacific Fighters bin ich ganz schön enttäuscht: Mehr als eine umfangreiche Missions-CD zum Vollpreis wird nicht geboten, das ist zu wenig. Vor allem dann, wenn die Missionen sich derart zäh spielen. Ich habe keine Lust, eine Viertelstunde zum Ziel zu brettern, um dann in drei Minuten Luftkampf den Sieg zu erringen.

Nur wer ohne das Blau des Pazifiks nicht leben mag, sollte zugreifen. Alle anderen können nur hoffen, dass die Missionen im bereits angekündigten Nachfolger Battle of Britain deutlich spannender werden.

»Nix Neues!«



**PACIFIC FIGHTERS FLUGSIMULATION**

PUBLISHER: Ubisoft      RELEASE (D): 21.10.2004  
 SPRACHE: Deutsch      CA. PREIS: 45 Euro  
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 58 Seiten      USK: ab 12 Jahre

**GEEIGNET FÜR**

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER				PROFI				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VERGLEICHBAR MIT: Forgotten Battles (79, GS 03/03) Ostfront-Szenario, actionreichere Kampagne. Kampfgeschw. Roter Stern (53, GS 12/04) Seelenlose Jet-Simulation.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel	1,4 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	XP 1200+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 1200+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	512 MB RAM	768 MB RAM	1,0 GB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER: Stereo      2 vorne, 2 hinten      5.1      6.1

**MULTIPLAYER SEHR GUT**

FAZIT: Große Schlachten mit bis zu 32 Teilnehmern.  
 MODI: wie Solospiel, Luftkampf, Koop-Missionen



**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ detaillierte Maschinen + exzellentes Schadensmodell	8 / 10
SOUND	+ originale Waffen- und Motorsounds	8 / 10
BALANCE	+ Schwierigkeitsgrad fast stufenlos veränderbar	8 / 10
ATMOSPHERE	- dröge Menüs - keine Cutscenes	6 / 10
BEDIENUNG	+ sehr präzise Flugzeugsteuerung + einsteigerfreundlich	10 / 10
UMFANG	+ umfangreiche Kampagnen mit über 100 Missionen	9 / 10
MISSIONSDSIGN	- wenig Abwechslung - keine Skript-Ereignisse	6 / 10
KI	+ Gegner reagieren nachvollziehbar + KI versucht, zu fliehen	9 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ jede Maschine mit individueller Bewaffnung	8 / 10
KAMPAGNE	- Zusammenhang zwischen Aktion und Frontverlauf nicht klar	6 / 10

**PREISLEISTUNG SEHR GUT**

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten - SOLO-SPASS 15 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT: TOLLE LUFTKÄMPFE, SCHLAPPE KAMPAGNE.

**78 SPIELSPASS**