

Der Vier-Tage-Krieg

Eurofighter Typhoon

Die Russen greifen Island an – Sie sind die letzte Rettung. Eine packende Kampagne und komfortable Bedienung sollen Simulationsfans zurück vor den Monitor holen.



Bestimmte Bombentypen verursachen riesige Explosionen. Die Druckwelle einer **Fallbombe** hätte hier beinahe unseren Eurofighter erwischt.

Bereits vor dem ersten Gefecht steht der Eurofighter unter Beschuss. Zu teuer soll der Next-Generation-Jäger sein und zu langwierig die Entwicklung. Doch bis zum Jahr 2015 täte die Nato gut daran, ein ordentliches Kontingent einsatzbereit zu haben. Dann nämlich starten die Russen einen Großangriff auf Island. So zumindest sehen es die Macher der Flugsimulation **Eurofighter Typhoon** bei Rage in Manchester. Binnen vier Tagen müssen Sie aus dem Cockpit die Offensive des roten Bären zurückschlagen.

DID in Rage

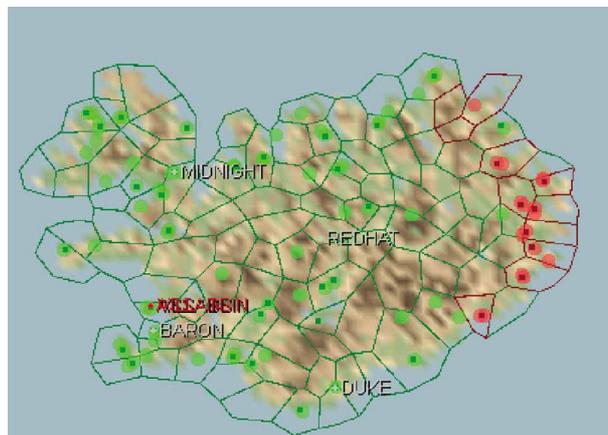
Hinter dem Rage-Logo verbirgt sich die ehemalige DID-Mannschaft um den Simulations-Alt-

meister Don Whiteford. Der zeichnete mit seinem Team schon für Klassiker wie **TFX**, **Eurofighter 2000** und **F-22 ADF** verantwortlich. Für ihre neueste Flugsimulation haben sich die Mannen aus England einen ungewöhnlichen Ansatz ausgesucht. Sie müssen sich um sechs Piloten gleichzeitig kümmern, die von Luftbasen auf Island heraus operieren. Bereits wenige Minuten nach Programmstart beginnt der Krieg. Während die Kampagne in Echtzeit stattfindet, wechseln Sie zwischen den einzelnen Fliegern hin und her. Aufträge vergibt ein virtuelles Oberkommando. Greifen Sie nicht ein, absolvieren Ihre Kameraden die Missionen auch vollautomatisch. Allerdings sind dann Feh-

ler unvermeidlich. Wenn einer der Luftkrieger sein digitales Leben aushaucht, bekommen Sie keinen Ersatz – verlieren Sie alle sechs, ist das Spiel zu Ende.

Leichter Start

Behutsam führt Sie das Programm an die Steuerung des Eurofighters heran. Auf der Rollbahn erscheint im Cockpit ein Textfenster, das Ihnen die wichtigsten Tasten erklärt, die Sie in den nächsten Minuten benötigen. Wichtige Instrumente werden durch einen blinkenden Rahmen hervorgehoben – das Handbuch benötigen Sie im Prinzip nicht. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad erscheinen einige Anzeigen nie. So braucht es Einsteiger nicht zu interessieren, mit welcher Bewegungsenergie der Typhoon gerade durch die Lüfte strömt. Auch die Erfassung von Gegnern ist denkbar einfach: Wenn Sie sich für ein Waffensystem entschieden haben, genügt ein Tastendruck, und das am besten geeignete Ziel wird automatisch ausgewählt. Derselbe Knopf schaltet durch die restlichen Ziele durch. Die Reichweite der Rakete zeigt ein simpler Pfeil auf dem Radardisplay an. »Uns war es wichtig, dass Typhoon sich nicht komplizierter spielt als die legendären Microprose-Simula-



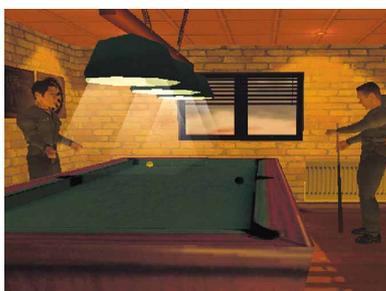
Die **Island-Karte** zeigt, welche Sektoren die Russen bereits kontrollieren (rot).



Ihre Ziele schalten Sie aus großer Entfernung aus. Die roten Markierungen zeigen Gegner an.



Aus der Außenperspektive sehen Sie abgeworfene Leuchtkörper, die Raketen ablenken sollen.



Die Piloten vergnügen sich beim Billardspiel.

tionen wie F-15 oder F-117A«, so Entwicklungsleiter Don Whiteford zur Designphilosophie.

Von Cockpit zu Cockpit

Eine leicht zugängliche Steuerung bedeutet aber nicht automatisch, dass das Spiel einfach zu gewinnen wäre. Die Missionen rangieren von relativ leichten Angriffen auf Cruise-Missile-Raketen, die sich nicht wehren können, bis hin zu Bodenattacken auf gut geschützte Flughäfen. Wer mag, kann jeden Einsatz vom Anfang bis zum Ende komplett selbst absolvieren. Doch da

die Etappen von Wegpunkt zu Wegpunkt vor allem über eigenem Gebiet meist ereignislos verlaufen, springt man besser ins Cockpit einer spannenderen Mission oder aktiviert kurz den Smartview-Button. Dann beobachten Sie freundliche und feindliche Attacken aus der Außenperspektive. Dabei sind Sie nicht auf reine Eurofighter-Missionen beschränkt: Über Island kämpfen auch Gripen und Tornados. Hubschrauber fliegen Transporteinsätze, und feindliche MiGs greifen Bodenstellungen an. Ein Icon am unteren Bildschirmrand blinkt in dem Moment auf, wenn sich bei Ihren Piloten wieder etwas tut.

Dosierte Dynamik

Je nachdem wie Ihr Team im Kampf abgeschnitten hat, entwickelt sich die volldynamische Kampagne weiter. Dabei müssen Sie sich nicht sklavisch an die Missionsvorgaben halten. Haben Sie Ihre Ziele bereits erreicht und

noch ein wenig Munition übrig, können Sie auf freie Jagd gehen. Jede feindliche Einheit, die Sie zusätzlich vernichten, zählt: Neben dem Luftkrieg finden gleichzeitig auch Bodenkämpfe statt. Deshalb lohnt es sich beispielsweise, eine Panzerkolonne auszuschalten, die dann keine Flughäfen mehr einnehmen kann. Das generelle Problem dynamischer Kampagnen ist, dass sehr selten echte Überraschungen auftauchen. Um das zu kompensieren, finden immer wieder Spezialereignisse statt. Das kann die Landung von russischen Sonderkommandos sein

oder aber die Ankunft der Airforce One mit der US-Präsidentin (!) an Bord. Diese Aktionen sind nicht stupide geskriptet, sondern werden von der Kampagnen-Engine verwaltet, sobald sie ausgelöst wurden. Der Ausgang ist nie vorhersehbar.

Unsere Preview-Version war (laut Don Whiteford) schon zu 99 Prozent fertig gestellt. Derzeit überarbeitet das Team einige Videosequenzen, außerdem wird letzte Hand an den Sound gelegt. Der soll sich in der Endversion dem Geschehen anpassen. Wenn alles klappt, erscheint Eurofighter Typhoon im Mai. **MIG**

Eurofighter Typhoon

Genre: Flugsimulation **Entwickler:** Rage
Termin: Mai 2001 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Mick Schnelle: »Endlich ist eine Simulation im Anflug, die Falcon 4.0 das Wasser reichen könnte. Die hochdynamische Kampagne sorgt für Abwechslung, Spezialereignisse lassen Storyelemente einfließen. Nur Hardcore-Nörgler werden an der simplen Bedienung keine Freude haben.«

Interview mit Entwicklungschef Don Whiteford



Der Engländer Don Whiteford (41) leitet das Eurofighter-Team.

GameStar Wie siehst Du die Zukunft des Simulationsgenres?

Don Whiteford Ich glaube, X-Plane geht den richtigen Weg. Man veröffentlicht kleine Teile des Spiels, was relativ günstig ist, und erweitert sie dann nach und nach. Der Spieler zahlt nur, solange er daran interessiert ist. Außerdem müssen Simulationen wieder Spiele werden und keine Hardcoreprodukte.

GameStar Was waren die größten Fehler, die ihr in der Vergangenheit bei Simulationen gemacht habt?

Don Whiteford Die Spiele sind in den letzten Jahren zu kompliziert geworden. Meist ging es nur darum, jeden Knopf exakt zu simulieren. So was macht keinen Spaß. Außerdem wurden durch den hohen Simulationsansatz die Spiele einfach zu teuer in der Entwicklung.

GameStar Wie wollt ihr eine ausreichend große Zahl von Spielern für Eurofighter Typhoon gewinnen?

Don Whiteford Wir wollen kein überkomplexes Spiel machen. Lieber sprechen wir auch Leute an, die gern mal ein bisschen fliegen, ohne lange im Handbuch blättern zu müssen. Außerdem bieten wir eine ganze Menge Kampfaction und eine extrem spannende Kampagne.