

# Simulationen

Mick Schnelle



**X-Plane gegen Goliath** Da schau her! Nachdem in der vorletzten Ausgabe ein semiprofessionelles Team mit der Panzersimulation **Steel Beasts** das Genre bereicherte, tritt jetzt ein kleines Softwarehaus gegen Goliath Microsoft an. Lamina Research heißen die tapferen Gesellen, die mit ihrem **X-Plane** dem Platzhirsch **Flight Simulator 2000** ans Leder wollen. Und das mit einer ganzen Reihe frischer Optionen, die der Grandseigneur nicht bietet. Unter anderem können Sie mit selbst konstruierten Fantasy-Fliegern über die Marsoberfläche düsen. Frech, innovativ und ohne Angst vor großen Namen – solchem Pioniergeiste gebührt mein höchster Respekt.

**Zu wenig Mut** Auch Rowan Software bringt mit **Adlertag** das Flugsimulations-Genre weiter nach vorn. Denn Hunderte Jäger, die gleichzeitig die Luftschlacht um England schlagen, gab's bislang noch nie auf dem PC. Leider hat den Engländern der Mut zu weiter gehenden Neuerungen gefehlt, weshalb das Missions-Konzept von **Adlertag** in seiner eigenen Mittelmäßigkeit stecken bleibt. Mein Ratschlag an die etablierten Hersteller: Holt euch frisches Blut und gute Ideen aus der Hobby-Entwicklerszene!

## Simulation-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>Falcon 4.0</b>	Flugsimulation	1/99	<b>92%</b>
2	<b>Longbow 2</b>	Flugsimulation	1/98	<b>91%</b>
3	<b>MechWarrior 4</b>	Mechspiel	1/00	<b>90%</b>
4	<b>Gunship!</b>	Flugsimulation	5/00	<b>90%</b>
5	<b>Comanche Gold</b>	Flugsimulation	7/98	<b>89%</b>
6	<b>Crimson Skies (deutsche Version)</b>	Flugsimulation	12/00	<b>88%</b>
7	<b>MechWarrior 3</b>	Mechspiel	7/99	<b>88%</b>
8	<b>Tachyon</b>	Weltraumspiel	7/00	<b>87%</b>
9	<b>Freespace 2 Dimension Pack</b>	Weltraumspiel	9/00	<b>87%</b>
10	<b>X-Wing Alliance</b>	Weltraumspiel	5/99	<b>87%</b>
11	<b>F-22 Total Air War</b>	Flugsimulation	11/98	<b>87%</b>
12	<b>USAF</b>	Flugsimulation	1/00	<b>87%</b>
13	<b>World War 2 Fighters</b>	Flugsimulation	1/99	<b>86%</b>
14	<b>Starlancer (US-Fassung)</b>	Weltraumspiel	6/00	<b>85%</b>
15	<b>Armored Fist 3</b>	Panzersimulation	12/99	<b>85%</b>
16	<b>Starlancer (deutsch)</b>	Weltraumspiel	7/00	<b>84%</b>
17	<b>Klingon Academy</b>	Weltraumspiel	8/00	<b>84%</b>
18	<b>European Air War</b>	Flugsimulation	12/98	<b>84%</b>
19	<b>Panzer Elite</b>	Panzersimulation	10/99	<b>84%</b>
20	<b>Combat Flight Simulator</b>	Flugsimulation	12/98	<b>83%</b>
21	<b>Allegiance</b>	Online-Weltraumspiel	6/00	<b>83%</b>
22	<b>F/A-18</b>	Flugsimulation	3/00	<b>82%</b>
23	<b>B-17 Flying Fortress</b>	Flugsimulation	1/00	<b>81%</b>
24	<b>Comanche vs. Hokum</b>	Flugsimulation	7/00	<b>81%</b>
25	<b>Flight Simulator 2000</b>	Flugsimulation	12/99	<b>80%</b>

Zu den Simulationen gehören 3D-Spiele, bei denen komplexe Missionen und Technik im Vordergrund stehen, etwa Flugsimulationen, Mech-Spiele, U-Boot-Sims, 3D-Weltraumspiele.

## Simulations-Inhalt

### Tests

Adlertag .....	104
X-Plane .....	105



Der Tag der Entscheidung

# Adlertag

Rowan Software macht's möglich: Mehr Flieger, als der Bildschirm fassen kann, bekämpfen sich in der legendären Luftschlacht um England.



Wie die Hühner auf der Stange sind die Stukas den Angriffen unserer Jäger ausgeliefert.

Zu den spannendsten Luftkämpfen gehören Gefechte in klassischen Jägern aus dem Zweiten Weltkrieg. Das hat auch Rowan Software erkannt. Nach dem mäßigen *Mig Alley* setzen die Briten in *Adlertag* auf die

Luftschlacht um England. In zwei dynamischen Kampagnen kämpfen Sie gegen Hunderte gegnerische Flieger gleichzeitig.

### Kampf um London

Die Luftschlacht um England fand ihren Höhepunkt am 15. September 1940 in einem gigantischen Luftgefecht über London. In *Adlertag* beginnen Sie Ihre Karriere bei der deutschen Luftwaffe oder RAF bereits zwei Monate eher. Von einer schmucklosen Landkarte aus schicken Sie entweder deutsche Bomber gegen Flughäfen, Radarstationen oder Fabriken. Oder Sie versuchen, eben diese heranrückenden Staffeln mit Jägern abzufangen. Dabei müssen Sie nicht jede einzelne Mission per Hand erstellen, sondern können dreimal pro Spieltag Direktiven vorgeben. Darin legen Sie fest, wie viel Prozent der Bomberflotte morgens, mittags oder nachmittags angreifen, ob Begleitschutz dabei sein

soll und welche Art von Zielen Priorität genießt. Die CPU generiert aus diesen Vorgaben auf Wunsch immer neue Aufträge.

### Selbst ist der Pilot

Während sich die deutsche Offensive ihrem Höhepunkt nähert, beobachten Sie die einzelnen Geschwader als Icons auf der Landkarte. Erst wenn es zum Kampf kommt, können Sie selbst Hand anlegen. Fünf Typen (Me 109, Me 110, Stuka, Hurricane und Spitfire) dürfen Sie direkt aus dem Cockpit steuern. Bei den Bombern sind Sie zum Bordschützen verdammt. Ganz egal, welche Position Sie bevorzugen, Sie machen schnell Bekanntschaft mit der eingeschränkten Cleverness der CPU-Piloten. Wenn Sie auf die Digi-Flieger aus der Entfernung feuern, reagieren diese oftmals nicht. Erst beim Näherkommen weichen sie aus.

Bekämpfen sich zu Beginn der Kampagnen schon Dutzende von Jägern und Bombern, so steigert sich die Zahl im Laufe der Zeit bis auf einige hundert. Die sehen Sie zwar nie alle gleichzeitig auf dem Bildschirm (dazu sind die einzelnen Geschwader zu weit voneinander entfernt). Doch wer mal den Rundumblick nutzt, erkennt schnell die beteiligten Fliegermassen. Deutlich weniger Flug-



Auf der Karte behalten Sie Freund- und Feindbewegungen im Auge und stellen Missionen zusammen.

zeuge können an den Mehrspielermatches teilnehmen. Darin ist die Anzahl auf gerade mal acht Piloten beschränkt. **MIC**

### Mick Schnelle



#### Viele Flieger, wenig Abwechslung

Mann oh Mann, bei *Adlertag* sind heftig viele Flieger gleichzeitig in der Luft. Dass die Grafik dabei immer flüssig bleibt, finde ich beeindruckend. Schade, dass die

Missionen auf die Dauer so eintönig sind. Als Deutscher fliegen Sie permanent Begleitschutz für die Bomber. Genau diese Verbände greifen Sie als Engländer stets und ständig an.

Außerdem kann ich nicht verstehen, warum die Kampagnenkarte derart spartanisch ausfallen musste. Unter den aktuellen Flugsimulationen nimmt *Adlertag* durch seine Massenschlachten dennoch eine Sonderstellung ein. Fans des Szenarios sollten sich die Giganto-Gefechte deshalb auf keinen Fall entgehen lassen.

### Adlertag

**Genre:** Flugsimulation  
**Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Deutsch  
**Multiplayer:** 2 (ser.), 8 (LAN), 8 (www)  
**3D-Karten:** ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT  
 ■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/300	Pentium III/450	Pentium III/600
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Groß angelegte Luftschlachten ohne Flair.

## Flugzeug-Baukasten

# X-Plane

Ein Programm, 40 Fliegertypen und 18.000 Flughäfen: X-Plane lädt ein zu Testflügen rund um die Welt.

Seit Jahr und Tag beherrscht Microsofts **Flight Simulator** das Genre der zivilen Flugsimulationen. Alternativen wie **Pro Pilot** oder **Fly!** konnten sich nicht gegen die Redmonder Allmacht durchsetzen. Auch **X-Plane** wird das wohl nicht gelingen. Dennoch zeigt es auf beeindruckende Weise, wie ein semiprofessionelles Entwicklerteam mit originellen Ideen für frischen Wind sorgen kann.

## Für jeden etwas

Mit einem von über 40 Flugvehikeln dürfen Sie in die Lüfte gehen. Der virtuelle Hangar umfasst Standard-Mühlen wie die altehrwürdige Cessna 172 genauso wie eine Concorde, Phantom, Me 262 oder Boeing 777. Sogar Hubschrauber wie der Bell 206 Jet Ranger oder Paragleiter sind vorhanden. Besonders witzig ist ein Fantasy-Flugzeug, das japanischen Anime-Serien nachgebildet wurde. Als Krönung nehmen Sie sogar im Space

Shuttle Platz. Jede Maschine weist eine eigene Flugcharakteristik auf. Allerdings ist die nicht immer realistisch: Einen Looping mit einem 08/15-Hubschrauber zu fliegen klappt im echten Leben nicht so einfach.

## Funk-Verkehr

Was Microsoft seit Jahren verspricht, löst **X-Plane** ein: Gesprochener Verkehrsfunke hält Sie über die Wetterlage auf dem Laufenden und weist Ihnen in Notsituationen den Weg zum nächsten Flughafen. Da der Himmel gleichzeitig von dutzenden CPU-Piloten bevölkert wird, können Sie auch deren Funkverkehr abhören. 18.000 Flugplätze bieten ein weites Feld für Rundflüge. Sogar auf dem Mars mit seiner dünnen Atmosphäre dürfen Sie abheben.

## Bastelsets

Zusätzlich zum eigentlichen Spiel liegen **X-Plane** vier Tools bei, mit deren Hilfe Sie eigene



Das hat's auch noch nie gegeben: Mit dem **B-2-Bomber** im Anflug auf den Münchener Flughafen.

Flieger kreieren oder die Fluggebiete verändern können. Allerdings sind diese Programme nicht gerade zugänglich und erfordern viel Einarbeitungszeit. Einfacher ist der Wetterplaner zu handhaben. Über ihn können Sie aktuelle Wetterdaten direkt von der **X-Plane**-Homepage ins Programm importieren.

Dass die **X-Plane**-Entwickler Freaks im positiven Sinne sind, merkt man daran, dass sie ihr Spiel permanent erweitern. Während Sie diese Zeilen lesen, soll schon das nächste Update erhältlich sein, das Ihnen zum Beispiel die Hindenburg als Flugobjekt bietet. Bei der nächsten Version wollen Entwickler Austin Meyer und sein Team außerdem einen Mehrspielermodus einbauen. **MIC**

→ [www.x-plane.com](http://www.x-plane.com)

## Mick Schnelle



### Eldorado für Testpiloten

X-Plane ist für Freunde ziviler Luftfahrt einfach faszinierend. Gern habe ich die unterschiedlichsten Flieger ausprobiert und mich in mehreren Stunden mit deren Bedienung vertraut gemacht. Lohn der Mühen war eine sichere Landung des trägen B-2-Bombers auf dem Flugplatz Dortmund-Wickede.

### Ständig neue Flieger

Durch regelmäßige Updates im Internet erweitert sich die Flugzeug-Palette ständig – Langeweile kommt so nicht auf. Schade nur, dass die Menüsteuerung so umständlich geraten ist. Die 3D-Grafik rangiert am unteren Rande des Durchschnitts. Wer ein Faible für exotische Flieger hat oder nach einer frischen Flight-Simulator-Alternative sucht, sollte X-Plane aber auf jeden Fall eine Chance geben.



Mit **Helikoptern** können Sie ohne Probleme Loopings fliegen.

## X-Plane

**Genre:** Flugsimulation  
**Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Englisch  
**Multiplayer:** Nicht vorhanden  
**3D-Karten:** ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT  
 ■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

**Preis:** ca. 90 Mark  
**Hersteller:** Laminar Research  
**Festplatte:** ca. 230 MByte  
**Spieler:** Einer pro Original

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233	Pentium II/400	Pentium III/500
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Flugsimulator für experimentierfreudige Piloten.