

Simulationen

Michael Schnelle



Braucht eine Simulation eine Hintergrundstory? Wie selbstverständlich nehmen wir es hin, daß Weltraum- und Mechspiele eigentlich immer in eine Geschichte gebettet sind, Flug- oder Panzersimulationen dagegen nur sehr selten. Vielleicht liegt es daran, daß die letzteren beiden Subgenres einen direkten oder historischen Bezug zur Realität haben. Krieg ist ein ernstes Thema und eignet sich, solange er nicht frei erfunden ist,

extrem schlecht für unterhaltsame Geschichten.

Vielleicht mangelt es deshalb **European Air War** und **Combat Flight Simulator** an einem Element, das die Simulation mit den Missionen verbindet. Dennoch, eine spannende Story würde auch Gelegenheitspiloten an den PC locken – und damit den Simulationsmarkt auf einen Schlag kräftig erweitern.



Simulationen
 »3D-Spiele, bei denen komplexe Missionen und Technik im Vordergrund stehen.«
 [Flugsimulationen, Mech-Spiele, U-Boot-Sims, 3D-Weltraumspiele]

Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
2	Comanche Gold	Flugsimulation	7/98	89%
3	F-22 Total Air War	Flugsimulation	11/98	87%
4	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
5	Israeli Air Force	Flugsimulation	11/98	86%
6	Conflict: Freespace	Weltraumspiel	8/98	85%
7	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
8	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
9	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
10	European Air War	Flugsimulation	NEU	84%
11	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
12	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
13	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
14	Nitro Riders	Simulation	5/98	84%
15	Schleichfahrt	U-Boot-Sim	–	84%
16	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	NEU	83%
17	F-16 vs. MiG-29	Flugsimulation	11/98	83%
18	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
19	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
20	Interstate 76	Simulation	10/97	83%
21	Mechwarrior 2: Mercenaries	Mech-Spiel		81%
22	F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	10/97	78%
23	Red Baron 2	Flugsimulation	2/98	78%
24	Pro Pilot	Flugsimulation	8/98	78%
25	F-15	Flugsimulation	7/98	77%

Die 25 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mechspiele.

Inhalt

Tests

European Air War 172
 Combat Flight Simulator 176
 Jagdflieger-Vergleich 178
 Fighter Pilot 180



Flieger, grüß mir die Mustang

European Air War

Im letzten Monat mußte die Propellersimulation aufgrund zahlreicher Bugs noch einmal durchstarten. Diesmal landet der Jagdflieger treffsicher im Testteil – und in unserer Wertungs-Top-Ten.



Im Tips- & Tricks-Teil: Taktiken

Bombenterror, verbrannte Städte, Obdachlose: Der Zweite Weltkrieg gehört zu den dunkelsten Kapiteln in

der Geschichte der Fliegerei. Daß er trotzdem immer wieder als Thema für Flugsimulationen dient, liegt an der

Faszination der Luftkämpfe, die sich vor fast 60 Jahren über Europa abspielten. Während heutige Kampfpilo-

ten oft zu Knöpfchendrückern degradiert werden, zählten damals neben Masse noch Mut und fliegerisches Können. Eben dieser Begeisterung konnten sich die Programmierer von Microprose nicht entziehen und schufen die Flugsimulation **European Air War**.



Volltreffer! Eine MG-Garbe aus nächster Nähe zerstört den Motor des Gegners, der **qualmend** abstürzt.

Bis zum bitteren Ende

Das Spiel umfaßt beinahe den gesamten Zeitraum des Konflikts an der Westfront, von der Luftschlacht über England bis hin zu den alliierten Flächenbombardements deutscher Städte. **European Air War** teilt sich in drei Kampagnen mit Beginn 1940, 1943 und 1944, die Sie jeweils für eine der kriegführenden Parteien durchfliegen



Rundherum Flakwölkchen, eine Mustang im Nacken und fliegende Festungen darunter. Die **Luftgefechte** lassen oft wenig Zeit zum Reagieren.

dürfen. Sie beginnen wahlweise als Greenhorn oder hochrangiger Offizier. Alternativ übernehmen Sie gleich die Leitung der Staffel. Je nach Zeitabschnitt umfassen Ihre Aufgaben beispielsweise Eskortmissionen auf Seiten

der Alliierten und Abfang-einsätze bei der Luftwaffe. Neben dem Karrieremodus existieren noch zufällig generierte Action-Einsätze, die Sie direkt ins Geschehen werfen, und eine Art Missionseditor, in dem Sie mit wenigen

Mausklicks Standardaufträge wie freie Jagd oder Bombardieren zusammenbasteln. Fertige Einzelmissionen oder historische Einsätze fehlen.

Luftbremse

Dank der umfangreichen Einstellmöglichkeiten können Einsteiger wie Profis das Programm genau dem eigenen Können anpassen. Unter anderem dürfen Sie die Gegnerintelligenz beeinflussen, Ihre Maschine mit unendlichen Patronengurten beladen oder Motorschäden verhindern. Das Flugmodell läßt sich sogar so weit vereinfachen, daß Sie den Jäger quasi in der Luft parken können – dann steuert sich eine Messerschmitt fast wie ein X-Wing. Außerdem stehen während



Ein **Tiefflugangriff** zerstört den gegnerischen Flugplatz.

Mick Schnelle



Üben, üben, üben

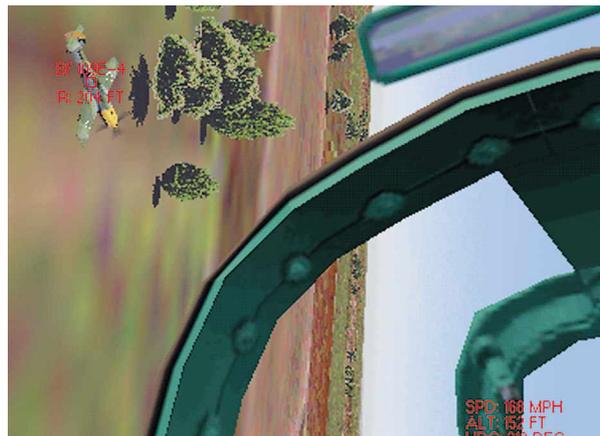
Noch vom MS Combat Flightsimulator verwöhnt, stürzte ich mich in ein Luftgefecht von European Air War und

muß feststellen, daß die Gegner hier eine ganz andere Qualität haben. Selbst wenn man glaubt, die Burschen sicher im Visier zu haben, schlagen sie urplötzlich einen Haken und tauchen hinter dem eigenen Heck auf.

Da hilft nur üben, üben, üben. Dafür lernt man jeden einzelnen Abschub zu schätzen, der mit Schweiß und verkrampten Händen am Joystick erkaufte wurde. Schade nur, daß Microprose keine speziell designeten Einzelmissionen spendiert hat. Fliegercracks werden an European Air War trotzdem ihre helle Freude haben.



Ein Motor steht, der andere **brennt**. Jetzt kann uns nur die Küste retten.



Im **virtuellen Cockpit** behalten Sie Ihr Ziel immer im Auge.

Rüdiger Steidle



Dramatische Dog-fights

Meine Schlacht um England begann nervenaufreibend: Nur für

Sekunden hatte ich den Bomber im Visier, bevor mich eine Garbe des Heckschützen traf. Der Motor qualmte, und die Spitfire trudelte Richtung Ärmelkanal. Ich schaffte es gerade noch, die Mühle hochzuziehen und mich mit stehendem Propeller zum Strand zu schleppen, wo ich schließlich doch aussteigen mußte. Schon am nächsten Tag saß ich wieder in der Maschine, wieder ging es gegen deutsche Jäger. Jeder Einsatz eine neue Herausforderung, jeder Treffer ein neuer Jubelschrei. So reihte sich Mission an Mission, Orden an Orden, bis die Kampagne geschafft war und die Frage blieb: War das alles?

Zu wenig Drumherum

Ja, das war es, denn keine Zwischensequenz lockert den grauen Fliegeralltag auf, kein Spezialeinsatz verschafft Abwechslung. Meistens sind Ihre und die feindliche Staffel die einzigen im Einsatzgebiet. Nur sehr selten treffen Sie auf Verbündete oder eine zweite Angriffswelle. Beinahe kommt es mir vor, als sei ich der einzige Verteidiger des Inselreichs. Ich vermisse einfach etwas mehr Drumherum, das Gefühl, wirklich in den größten Luftkonflikt dieses Jahrhunderts verwickelt zu sein. Ansonsten ist European Air War ein grundsolider Flugsimulator in der Tradition von Aces over Europe, der seine Faszination aus den spannenden Luftkämpfen zieht – und die sind ja schließlich das Wichtigste.

des Fluges verschiedene Hilfen zur Verfügung, etwa ein Entfernungsmesser, der Höhe, Kurs und Geschwindigkeit der Gegner übermittelt. Der Computer fliegt auf Knopfdruck in Sekundenschnelle das nächste Missionsziel an, so daß Sie sich ganz auf den Luftkampf konzentrieren können.

Flache Landschaft

Gleich beim ersten Start werden Sie eine gute und eine böse Überraschung erleben. Zwar ist die Landschaft mit zahlreichen Bäumen, Wäldern und Gebäuden recht detailliert, das Gelände erstreckt sich aber bis zum Horizont völlig flach. Auch bei den Flugzeugmodellen werden die Möglichkeiten aktueller 3D-Beschleunigerkarten nicht voll ausgenutzt. Die schönen Texturen können nicht darüber hinwegtäuschen, daß sich beispielsweise die Ruder beim Steuern nicht bewegen. Dafür läuft **European Air War** bereits auf mittleren Prozessoren angenehm flüssig.

Adrenalin pur

Sobald Sie Ihren ersten Luftkampf bestreiten, ist die Optik nur noch zweitrangig. Dunkle Punkte erscheinen am Horizont, zwei Dutzend Bomber halten auf die englische Küste zu. Plötzlich weitere Silhouet-

ten. »Jäger, ein Uhr, oberhalb«. Hektischer Funkverkehr setzt ein, Sie erteilen Ihren Flügelmännern den Angriffsbefehl. Die beiden Staffeln versuchen in eine möglichst gute Position zu kommen, als es auch schon losgeht. Jetzt heißt es, hinter den Gegner zu gelangen. Ein wildes Kurven und Kurbeln setzt ein, bevor Sie schließlich den Abzug drücken. Geschafft!

Wenn auch das Schadensmodell nicht ganz so komplex ist wie beim **Combat Flight Simulator**, werden die Auswirkungen der Treffer doch ziemlich realistisch dargestellt. So setzen Sie mit gezielten Schüssen den Motor eines Bombers in Brand, bis weitere Garben den Treibstoff explodieren lassen und

die Tragfläche abmontiert. Auch das Flugverhalten der 20 Jägertypen, die Sie steuern können, scheint weniger vielschichtig als bei der Konkurrenz. Trotzdem besitzt jede Maschine charakteristische Reaktionen. Beispielsweise nimmt die wendige FW-190a allzu wilde Manöver äußerst übel, während sich die träge P-38 kaum aus der Ruhe bringen läßt. **RS**



Kurze **Videosequenzen** erklären die Geschichte der einzelnen Flugzeuge.

European Air War

Genre: Flugsimulation
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in V.)
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Microprose
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in V.)
Festplatte: ca. 1 bis 460 MByte
Spieler: Einer bis zwölf (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 16 MByte, 4fach CD	Pentium 233 MMX 32 MByte, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II 300 64 MByte, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gut
Sound	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Befriedigend
Bedienung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gut
Spieltiefe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gut
Multiplayer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Befriedigend

Gelungene Mischung aus Realismus und Action.



Abheben und wohlfühlen

Combat Flight Simulator

Beweisen Sie sich im Zweiten Weltkrieg als Jagdpilot und lernen Sie den zur Zeit einsteigerfreundlichsten Flugsimulator kennen.

Mit dem **Flight Simulator** dominiert Microsoft nach wie vor die zivile Luftfahrt am PC. Nun will man auch das Kampffliegersegment erobern, als erstes Ziel haben sich die Mannen von Bill Gates den Zweiten Weltkrieg ausgesucht. Während sich die Konkurrenz von Microprose mehr an Fortgeschrittene und Profis

wendet, starten beim **Combat Flight Simulator** auch Einsteiger ohne großes Handbuchstudium durch.

Fliegen ohne Ballast

Ihr Flieger steht auf der Startbahn, und die Flügelmänner lassen bereits ihre Motoren warmlaufen. Das ist normalerweise der Zeitpunkt, an dem selbst lesefaule PC-Piloten zur Tastaturübersicht greifen. Nicht so beim **Combat Flight Simulator**. Denn ein eingblendeter Text verrät Ihnen, daß ein Druck auf die E-Taste die Maschine startet. Ein kurzer Ruck am Joystick befördert den Flieger in die Luft. Aber keine Panik, selbst fliegen müssen Sie immer noch nicht. Auf Knopfdruck



Um die Lok zu treffen, müssen wir einen rasanten **Tiefflug** riskieren.

befördert Sie Ihr Autopilot wie bei **Wing Commander** zum ersten Wegpunkt. Falls Ihr Joystick mit einem Gashebel ausgestattet ist, können Sie auch in den Luftkämpfen auf Tastaturkommandos ver-

zichten und sich ganz aufs Manövrieren konzentrieren. So holen selbst ungeübte Piloten mit Hilfe der eingblendeten Radarkarte in Minutenschnelle ihren ersten Gegner vom Himmel.

Mick Schnelle

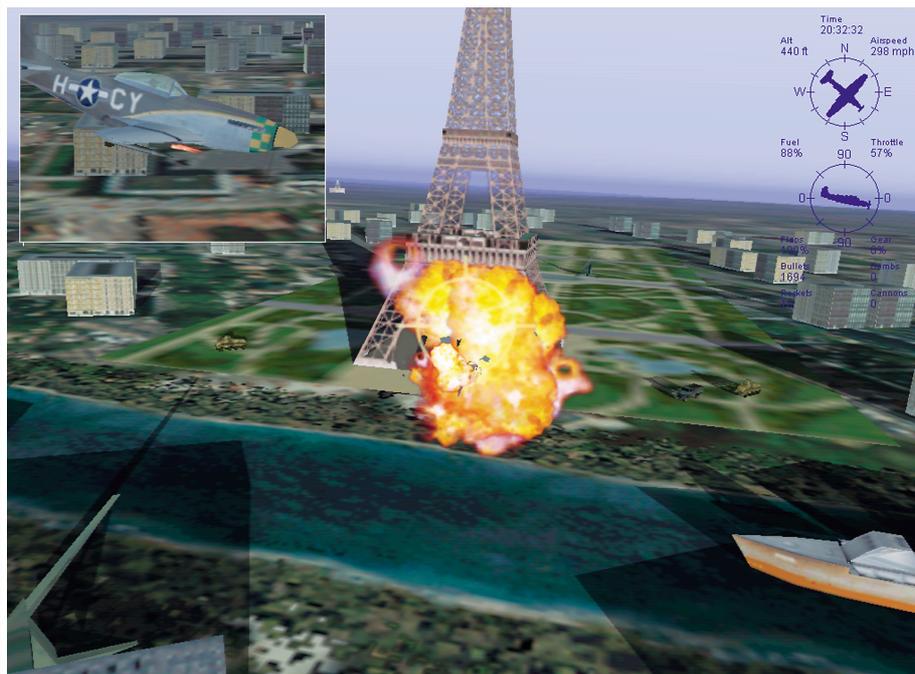


Leicht und locker

Dieses Spiel macht dem Handbuch-Overkill ein Ende. Seit dem uralten Chuck Yeager's Air Combat ist mir kein

derart leicht zugänglicher Flugsimulator mehr untergekommen wie der **Combat Flight Simulator**. Mit etwas Geschick am Joystick werden Sie binnen kurzem der König der digitalen Abschußliste sein.

Klar, die automatische Zielerfassung ist genauso wenig historisch korrekt wie das eingebaute Rundum-Radar. Beide kommen dem unbeschwerten Kampffliegererlebnis aber sehr zugute. Und auf der höchsten Realitätsstufe werden auch erfahrene Piloten Mühe haben, den Gegner vor ihr MG zu bekommen. Haben Sie sich aber einmal in Schußposition gebracht, versagt die Gegner-KI völlig: Ausweichmanöver finden nur sehr selten statt. Mir hat der **Combat Flight Simulator** vor allem bei einem kleinen Luftduell zwischendurch viel Spaß gemacht. An den schweren Brocken eines **European Air War** kommt er, was Realismus angeht, nicht ganz heran. Wenn Sie aber leichte Zugänglichkeit und unbeschwerten Spielspaß bevorzugen, fliegen Sie damit genau richtig.



Unter dem Eiffelturm hat ein **deutscher General** sein Zelt aufgeschlagen und sich so selbst zum Ziel gemacht.



Die einblendbaren **Zusatzperspektiven** sorgen in Gefechten für ausreichenden Rundumblick.

Originell statt original

Beflügelt von solchen Erfolgserlebnissen im Quickcombat widmen Sie sich den äußerst originellen Einzelsätzen. Bar jeglicher historischen Treue müssen Sie als Amerikaner zum Beispiel das Zelt eines deutschen Generals zerdeppern, das dieser direkt unter dem Eiffelturm aufgeschlagen hat. Auf deutscher Seite besuchen Sie eine Luftshow der ahnungslosen Royal Air Force, die danach ein paar einsatzbereite Maschinen weniger hat. Oder Sie bestrafen einen Spion im eigenen Geschwader, der sich erst unterwegs durch den Abschluß eines Staffelfkameraden verrät. Derart gestählt wagen Sie sich an eine von drei Kampagnen. Auf englischer, amerikanischer oder deutscher Seite stürzen Sie sich in die Luftschlacht um England. Oder Sie erleben den Luftkrieg im Europa der Jahre 1943 und 45. Dann er-

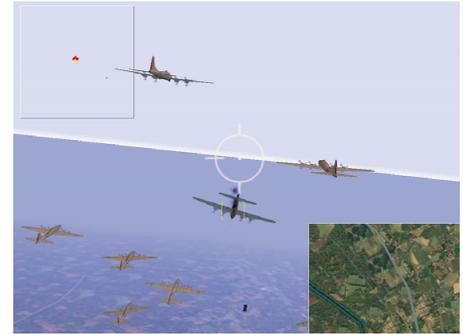
warten Sie konventionellere Einsätze, in denen Sie vornehmlich Bomber angreifen oder verteidigen. Manchmal attackieren Sie auch Jäger.

Gestochen scharf

Ein Blick aus den historisch akkuraten Cockpits offenbart Ihnen, daß die Microsoft-Entwickler viel dazugelernt haben. Denn die Landschaft sieht wie eine gestochen scharfe Luftfotografie aus. Das obligatorische Flimmern der Texturen aus dem **Flight Simulator 98** gehört endgültig der Vergangenheit an. Gebäude werden zwar immer noch einfach auf die Landschaft aufgesetzt. Allerdings ist die Zahl der Häuser viel höher, und die Objekte sind detaillierter texturiert. Dadurch wirken Städte wie Paris oder London sehr ansehnlich. Einziger Nachteil ist das mangelnde Gefühl für die Flughöhe. Da die Grafik erst sehr spät aufpixelt, reicht oft die Zeit für Ausweichmanöver nicht mehr.

Luftkampf mit der Cessna

Vor jeder Mission picken Sie sich aus einem historischen Kontingent von acht Fliegern Ihren Favoriten heraus. Dadurch kommen Sie in den Genuß von Flugzeuglegenden wie Spitfire, Mustang oder ME-109. Wenn Sie wollen, verzichten Sie auf sämtliche physikalischen Gesetzmäßigkeiten. Alternativ stellen Sie sich Blackouts, ver-



Einen **Bomber** haben wir bereits erwischt – der Rest ist nur noch reine Formsache.



Patrouillenboote sind eine leichte Beute.

minderter Treffergenauigkeit und der Aerodynamik. Freunde des **Flight Simulator 98** dürfen ihren Lieblingsflieger importieren, wobei Sie festlegen müssen, welchem Schadensmodell der mitgelieferten Weltkriegs-Maschinen Ihre Mühle entsprechen soll. Ebenso können Sie Ihre **FS-98**-Szenarien verwenden. Dann müssen Sie allerdings auf Höhenzüge verzichten. **MIC**

MS Combat Flight Simulator

Genre: Flugsimulation
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Microsoft
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch i. V.)
Festplatte: ca. 180 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 256 (Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133	Pentium II 266	Pentium II 300
16 MByte RAM, 6fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

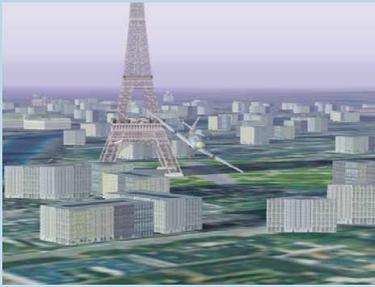
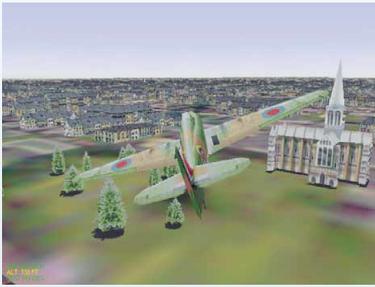


Leicht zugänglich, mit originellen Missionen.

Vergleich: Combat Flight Sim. & European Air War

Duell am PC-Himmel

Zwei Propellersimulatoren streiten um die Lufthoheit. Welche ist besser?

Combat Flight Simulator	European Air War
 <p>Geländegrafik: Die teils hügeligen Landschaften sind hier besonders gut gelungen. Fotorealistische Texturen, die erst sehr spät aufpixeln, bilden die Grundlage für den tollen Landschaftseffekt. Darin hineingepflanzte Gebäude sind zwar nur in Metropolen wie Paris oder London zu finden, dafür aber mit hübschen Texturen veredelt. Allerdings geht das Gefühl für die Flughöhe schnell verloren.</p>	 <p>Geländegrafik: Mal abgesehen von gelegentlich auftauchenden Städten und Wäldern ist die Landschaft eher öde geraten. Die immer gleichen Texturen wechseln einander ab. Städte sind zwar dichter bebaut als beim Combat Flight Simulator, dafür wirken die Objekttexturen bei weitem nicht so schön. Besonders störend: Das ganze Spielareal ist flach.</p>
 <p>Fliegergrafik: Sowohl die Zahl der Polygone als auch die Qualität der Texturen lassen die Flugzeuge im Vergleich zur opulenten Landschaft schlechter aussehen. Dafür sieht man, wie sich die Ruder bewegen.</p>	 <p>Fliegergrafik: Hier fehlt die Darstellung der Quer-, Seiten- und Höhenruder-Bewegungen. Dafür bestehen die Maschinen aus deutlich mehr Polygonen und wirken deshalb viel detaillierter.</p>
 <p>Missionsstruktur: Besonders gelungen sind die Einzelmissionen. Weitab jeder historischen Realität, dafür aber um so spaßiger greifen Sie Züge an oder fangen Spione ab. Die Einsätze in der Kampagne sind dagegen mehr Masse statt Klasse und wenig abwechslungsreich. Viel zu häufig müssen Sie Bomberstaffeln entweder angreifen oder verteidigen.</p>	 <p>Missionsstruktur: Richtig durchdesignte Einzelmissionen gibt es bei European Air War nicht. Sie kämpfen gegen eine vorher festgelegte Gegnerzahl. Die sehr guten Kampagnen allerdings motivieren vor allem durch die atmosphärisch sehr dichten und fliegerisch interessanten Einsätze. Einziger Wermutstropfen: Zwischensequenzen gibt es keine.</p>
<p>Steuerung: Im vereinfachten Flugmodus ist die Steuerung präzise. Auf dem höchsten Realitätsgrad wird das Vergnügen jedoch zum Frustserlebnis. Denn dann fliegt sich Ihre Maschine überkomplex und träge.</p>	<p>Steuerung: Die Steuerung ist zwar stets eine Herausforderung, aber mit etwas Übung gut in den Griff zu kriegen. Abstürze sind grundsätzlich auf eigenfabrizierte Fehler zurückzuführen.</p>
<p>Gegnerverhalten: Die Gegner sind so lange eine Herausforderung, bis Sie sich einem in den Rücken gesetzt haben. Dann versucht er nicht einmal mehr auszuweichen und ist nur noch digitales Kanonenfutter.</p>	<p>Gegnerverhalten: Die Kontrahenten sind allesamt harte Brocken. Jeder Abschuß muß erkämpft werden. Selbst wenn Sie einen Gegner sicher im Visier haben, kann er Ihnen immer noch entweichen.</p>
<p>Mick Schnelle: »Der Combat Flight Simulator ist eine leicht zugängliche Simulation, die vor allem durch ihre gut und spannend gestalteten Einzelmissionen überzeugen kann. Der Expertenmodus macht jedoch nur wenig Spaß, und die Gegner sind keine Herausforderung für Profis.«</p>	<p>Rüdiger Steidle: »European Air War bietet keine spektakulären Innovationen, sondern klassische, hochwertige Simulationskost für Hobby-Piloten. Wer auf spannende Luftkämpfe Wert legt, wird bestens bedient. Schade nur, daß es keine handgemachten Einzelmissionen gibt.«</p>
<p>GameStar-Wertung: 83%</p>	<p>GameStar-Wertung: 84%</p>

Tiefflug in den Wertungskeller

Fighter Pilot

Origin ist für gute Flugsimulationen bekannt, Charybdis für schlechte Grafik.

Was passiert, wenn diese beiden Entwicklerwelten aufeinanderprallen?



Die Raketen können Sie aus jeder beliebigen Position abschießen.



Zwei MiGs auf einen Streich erwischt man auch nicht alle Tage.

Sind Sie ein talentierter Pilot? Das bringt Ihnen leider nichts: Zumindest in **Fighter Pilot** werden Sie Ihre

Kenntnisse nicht brauchen, sondern zum Knöpfchen-drücker degradiert. 20 Missionen lang fliegen Sie wenig detaillierte Polygonkonstruktionen, die behaupten eine F/A-18, F117/A, F-22 oder gar eine russische SU-35 zu sein. Mit Vollgas und Autopilot brausen Sie über vorwiegend braune Landschaften, um Raketen mit 100-prozentiger Treffergarantie auf automatisch erfasste Luft- und Bodenziele zu hetzen. Für gewöhnlich reicht schon ein Treffer, und die MiGs, Hubschrauber und SAM-Stellungen gehen in die ewigen (und vermutlich etwas weniger schäbig texturierten) Pixelgründe ein.

F-15 trifft iPanzer

Spielerisch unterscheiden sich die Flieger kaum. So können Sie den in natura sehr behäbigen Stealthfighter F-117A glatt als Jäger zweckentfremden und eine an sich

überlegene Mig nach der anderen vom Himmel holen. Genauso unrealistisch wie das Fluggefühl ist die Bewaffnung. Zwischen 20 und 30 Raketen passen immer an Bord. Entstanden ist **Fighter Pilot** aus einer Zusammenarbeit von Origin mit den **iPanzer 44**-Entwicklern Charybdis. Kein Wunder, daß die Grafik wie eine Mischung

aus den langweiligen Landschaftstexturen von **F-15** und den wenig detaillierten Objekten aus besagter Panzersimulation wirkt. Lediglich die Luftkämpfe im Mehrspielermodus für acht Piloten machen ein wenig Spaß, falls Sie sich lediglich auf das MG beschränken und auf die überzielgenauen Raketen verzichten. **MIC**

Mick Schnelle



Unter aller Kanone

Ich bin entsetzt! Wie konnte unter Federführung des Klasse-Entwicklers Andy Hollis nur ein solcher Murks

entstehen? Klar, eigentlich stammt **Fighter Pilot** von Charybdis, Hollis hat »nur« als Produzent agiert. Doch Qualitätskontrolle hätte er doch ausüben müssen.

Fighter Pilot ist in etwa so spannend wie der Windows-Startbildschirm, die Erledigung der Aufträge eine reine Formsache. Selbst das Handbuchstudium der Konkurrenzprodukte verursacht im Vergleich wahre Adrenalinschübe. Meist schicken Sie den Gegnern nur eine Rakete entgegen, und schon segnen sie das Zeitliche. Da nützt auch der günstige Preis nichts mehr: Sowohl Action- als auch Simulationsfreunde sollten diese fliegende Gurke meiden.

Fighter Pilot

Genre: Flugsimulation
Anspruch: Einsteiger
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 50 Mark
Hersteller: Electronic Arts
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 85 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD 3Dfx-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Mangelhaft	Befriedigend
Sound	Befriedigend	Befriedigend
Bedienung	Mangelhaft	Befriedigend
Spieltiefe	Mangelhaft	Befriedigend
Multiplayer	Mangelhaft	Ausreichend

Sterbenslangweiliger Action-Simulator

