

World War 2 Fighters

Nach zahlreichen Jet- und Hubschrauber-Simulationen arbeiten die Spezialisten von Jane's jetzt mit **World War 2 Fighters** an einem Spiel der Propeller-Ära.



Während der Ardennen-Offensive bestreiten Sie 70 Einsätze in sieben Jägern auf Seiten der Alliierten oder Deutschen. Je nach Leistung verzweigt sich der Missionsbaum. Ihr Können entscheidet, ob der Vorstoß Erfolg hat

oder kläglich scheitert. Bei ersten Testflügen gefiel uns das realistische Schadensmodell: Nach einer MG-Garbe schlagen plötzlich Flammen aus den Motoren einer B-17, die Fliegende Festung verliert bei einer Explosion erst eine Tragfläche und trudelt dann brennend Richtung Erde. Dabei stellt die Grafikengine sämtliche Verformungen am glänzenden Blechkleid des Riesen dar. Im Vergleichsfeld kann das Jane's-Spiel das detaillierteste Terrain vorweisen, allerdings kommen die plastischen Hügel, Flüsse und Täler erst in geringer Höhe zur Geltung. **RS**



Fighter Legends: Der Anflug auf die Bomber wird zum Hindernislauf.

World War 2 Fighters

Genre: Flugsimulation **Hersteller:** Electronic Arts
Termin: 4. Quartal '98 **Ersteindruck:** Sehr gut

Rüdiger Steidle: »Bei keiner anderen Simulation habe ich das Gefühl, wirklich in einem Jäger-Cockpit eingezwängt zu sein. Wenn einem das Feuer eines Bombers entgegenschlägt, zieht man am Computer den Kopf ein.«

Luftkämpfe im Zweiten Weltkrieg

Propellerlegen

European Air War



Auf CD:
Spielbare Demo

Microprose stellt mit **European Air War** den Nachfolger zu **Pacific Air War** vor. Als einziger unserer Preview-Kandidaten setzt das Spiel auf ein dynamisches



Kampagnen- und Karrieresystem. So kämpfen Sie sich, in einer nahezu unbegrenzten Anzahl von Einsätzen während der Luftschlacht um England oder bei den alliierten Bomberangriffen, vom Flügelmann zum Staffelführer

empor. Ihre Kameraden sollen über Attribute wie Müdigkeit, Moral und Können verfügen. Bei den simulierten Flugzeugen bietet **European Air War** die größte Auswahl: Sie klettern in 20 Jagdflieger-Modelle von USAAF, RAF und Luftwaffe. Zwar sind weder die 3D-Objekte noch das Gelände so detailliert wie bei **World War 2 Fighters**, hoch oben wirkt die Welt wie ein Schachbrett. Dafür erwarten Sie aber mit maximal 256 gleichzeitig agierenden Fliegern pro Mission riesige Luftschlachten. Sogar außerhalb Ihrer Sichtweite laufen ständig Dogfights ab. **MC**



European Air War: Mit einer Rauchfahne verabschiedet sich der Motor.

European Air War

Genre: Flugsimulation **Hersteller:** Microprose
Termin: Oktober '98 **Ersteindruck:** Sehr gut

Mick Schnelle: »European Air War könnte eine sehr gute Mischung aus Realismus und Spielspaß bieten. Ich freue mich besonders auf die beiden dynamischen Kampagnen und das Staffelmanagement.«



Combat FS: Die Fototexturen wirken in geringer Höhe unrealistisch.

Combat Flight Simulator

Genre: Flugsimulation **Hersteller:** Microsoft
Termin: 4. Quartal '98 **Ersteindruck:** Passabel

Mick Schnelle: »Während die Landschaftsgrafik noch nicht begeistert, kann der Combat Flight Simulator in Sachen Realismus bereits jetzt überzeugen. Bleibt abzuwarten, ob Microsoft das Missionsdesign hinkriegt.«

Combat Flight Simulator

Die populäre **Flight Simulator**-Reihe beschränkte sich bislang auf die Umsetzung der zivilen Luftfahrt. Mit dem **Combat Flight Simulator** wagt sich Microsoft in den bleigefüllten Himmel des Zweiten Weltkriegs. Das Programm soll sich nicht nur durch die realistische Flugphysik der acht simulierten Jäger auszeichnen, sondern sich vor allem durch zwei Features absetzen: Zum einen werden die Computerpiloten, ähnlich wie in Commandos, über echte Sichtlinien verfügen. Wenn Sie sich aus der Sonne auf eine Spitfire stürzen, die gerade einen

Ihrer Flügelmannen verfolgt, wird der englische Pilot Sie erst bemerken, wenn es bereits zu spät ist. Zum anderen sollen Sie sämtliche bisher erschienenen Addons zum **Flight Simulator** impor-



tieren können. So wäre es möglich, einem Learjet das Schadensmodell und die Bewaffnung einer Mustang zu verleihen und über Las Vegas heiße Dogfights mit einer Cessna auszutragen. **MIC**

den

Lange Zeit verstaubten die Jagdmaschinen des Zweiten Weltkriegs in den Hangars der großen Simulationsmacher. Jetzt starten Microprose, Jane's und Microsoft endlich die Motoren.



Nations: Das »Kraftei« düst in einen romantischen Sonnenuntergang.

Nations

Genre: Flugsimulation **Hersteller:** Psygnosis
Termin: 1. Quartal '99 **Ersteindruck:** Passabel

Rüdiger Steidle: »Hoffentlich vergessen die Designer vor lauter Begeisterung über das Wolkensystem nicht das eigentliche Spiel, denn in Sachen Flugzeuggrafik und Realismus hinkt das Programm noch hinterher.«

Nations

Zusammen mit einigen ehemaligen DID-Mitarbeitern wagt der Simulationsneuling Psygnosis mit **Nations Fighter Command** den Einstieg ins Genre. In 20 Mini-Kampagnen, die durch alte Wochenschau-Aufnahmen einen historischen Rahmen erhalten, können Sie Ihre Fähigkeiten als Kampfpilot beweisen. 16 Jäger stehen zum Start bereit, darunter Exoten wie das deutsche Raketenflugzeug Komet, das als Abfangjäger gegen die alliierten Bomberströme flog. Über den Wolken zeigt sich die größte Stärke des Programms. Ein fan-

tastisches Wettersystem zeichnet dreidimensionale Dampfformationen an den Horizont, Kondensstreifen durchziehen die Atmosphäre. Wenn links und rechts grelle



Blitze zucken, und der Regen in Strömen gegen das Kabinendach prasselt, wird ein Gewitterflug zum spektakulären Erlebnis. Die Watteewölkchen sind nicht nur schön anzuschauen, sondern bieten darüber hinaus ein gutes Versteck vor gegnerischen Piloten. **RS**