

# Simulationen

Michael Schnelle



Manchmal kann ich mich des Eindrucks nicht erwehren, daß sich sämtliche Spielehersteller einmal im Jahr an einem geheimen Ort versammeln, um still und heimlich die Trends für die nächste Saison zu beschließen.

So ist es reichlich merkwürdig, daß mit schöner Regelmäßigkeit Simulationen erscheinen, die sich allesamt des gleichen Themas annehmen. Stand im letzten Jahr die F-22 im Mittelpunkt, so droht im

Herbst der Overkill an Weltkriegs-2-Flugsimulationen. Auch den Mehrzweckjäger F/A-18 haben gleich zwei Produzenten (iMagic und Digital Integration) im Visier. Etwas frischer Wind und neue Ideen (oder gar echte Innovation) würden dem angestaubten Simulations-Genre sicherlich nicht schaden.



## 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	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
4	Conflict: Freespace	Weltraumspiel	8/98	85%
5	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
6	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
7	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
8	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
9	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
10	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
11	Nitro Riders	Simulation	5/98	84%
12	Schleichfahrt	U-Boot-Sim	-	84%
13	Hind	Flugsimulation	-	84%
14	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
15	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
16	Interstate '76	Simulation	10/97	83%
17	AH-64D Longbow	Flugsimulation	-	82%
18	The Darkening	Weltraumspiel	-	82%
19	Mechwarrior 2: Mercenaries	Mechspiel	-	81%
20	US Navy Fighters '97	Flugsimulation	-	80%
21	ATF Gold	Flugsimulation	-	79%
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

iF/A-18 ..... 122  
 Jetfighter Fullburn ..... 124

Von Jägern und Trägern

# iF/A-18E Carrier Strike Fighter

Willkommen bei der Navy:  
Auch im Jahr 2000 spielen die USA  
noch Weltpolizei – spielen Sie mit!



Im Cockpit  
bedienen Sie  
alle Schalter  
mit der Maus.



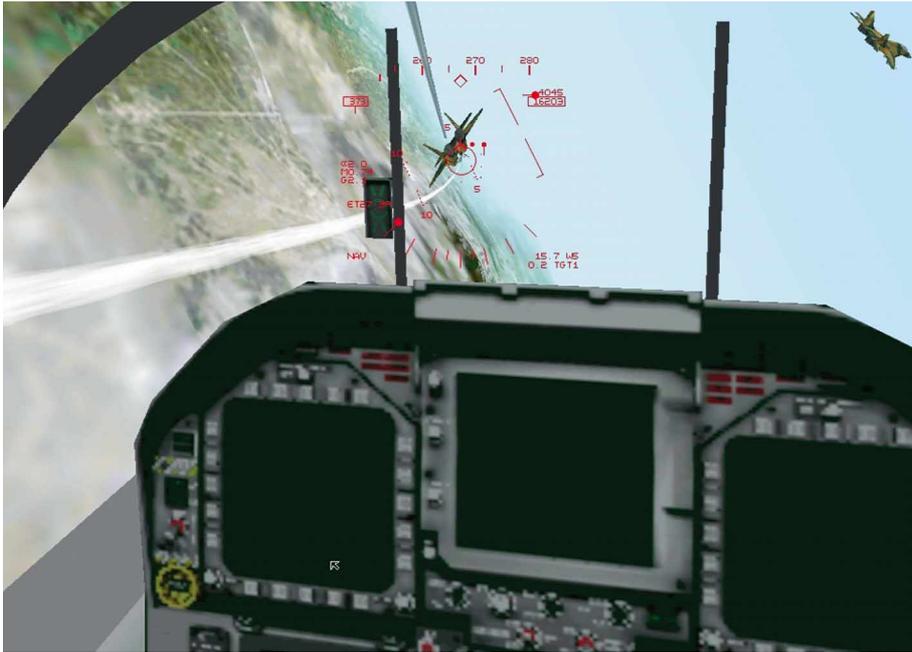
Vor einem der  
wenigen Hügel  
feuern zwei  
F/A-18 ihre  
tödliche Last in  
Richtung Feind.



Nachdem Mr. »Wild Bill« Stealey und seine Männer bereits für iF-22 einen Zukunftsjäger gewählt hatten, bleiben sie auch mit iF/A-18 diesem Trend treu. In der Flugsimulation heben Sie zwar mit dem bereits kampferprobten Allroundjäger der Navy ab, allerdings in der Variante E, die erst im Jahre 2003 auf den Flugzeugträgern landen wird.

## Nato gegen Nato

Zu Anfang weisen Sie wieder einmal den Irak in seine Schranken, der sich diesmal mit dem Iran gegen Saudi-Arabien und Kuwait verbündet hat. Über dem Mittelmeer versuchen Sie dagegen, einen türkischen Angriff auf Griechenland abzuwehren. Dort bekommen Sie es nicht mit Gegnern russischer Bauart zu tun, vielmehr ziehen Sie gegen Nato-Jäger wie die Phantom ins Feld. Interactive Magic setzt nicht auf vorgefertigte Einsätze, sondern spendierte dem Programm einen komplexen Schlachten-generator. Der sorgt dafür, daß die beiden Kampagnen jedesmal anders verlaufen. Vor dem Einsatz erhalten Sie in detaillierten Briefings Auskunft über Missionsziele, Gegnerstärke und Stand des Feldzugs. Je nach Rang können Sie dann beliebig Route, Bewaffnung und Wingmen wählen. Die Aufträge umfassen neben Patrouillen, Eskortieren und Bodenangriffen auch diverse Einsätze gegen die feindliche Flottille.



Im Nahkampf verfolgen Sie Gegner im **virtuellen Cockpit** – ohne Instrumente allerdings nicht ganz einfach.



Dieser Bodenangriff zeigt die schlecht aneinandergelassenen **Texturen**.

## Klick & Shoot

Erfahrene PC-Simulanten finden sich im Cockpit sofort zurecht. Sämtliche Anzeigen, Warntöne und Schalter wurden vom F/A-18-Simulator der US Navy übernommen und sorgen zusammen mit der realistischen Flugphysik für ein authentisches Fluggefühl. Sie können alle Knöpfe mit der Maus bedienen; so genügt ein Klick aufs Radar, um ein Ziel zu erfassen. Dank der modernen Bewaffnung Ihres Jets erledigt sich der Rest fast von allein. Sie kämpfen meist außerhalb

der Sichtweite, nur bei Bombereinsätzen gehen Sie auf Tuchfühlung. Auch die Bedienung des Autopiloten gestaltet sich äußerst komfortabel; zur Not landet der künstliche Flieger Ihren Jäger sogar auf dem Trägerschiff. Einsteiger werden allerdings trotzdem abgeschreckt. Zum einen bietet das Optionsmenü beim Radar sowie beim Flugmodell nur die Auswahl zwischen »realistisch« und »ziemlich realistisch«. Zum anderen werden die neun Trainingsmissionen lediglich durch einen kurzen Text erläutert.

## Grafischer Tiefflieger

Trotz einiger Verbesserungen an der von **iF-22** bekannten Demon-Grafikengine kann **iF/A-18** mit aktuellen Konkurrenzfliegern optisch nicht mithalten. Die aus Satellitenfotos generierten Landschaftstexturen passen nicht aneinander, und in niedriger Höhe vermischt sich das meist flache Gelände zu einem unschönen Pixelbrei. Da hilft auch die 3D-Kartenunterstützung nicht. Lediglich die detaillierte Flugzeuggrafik

## Rüdiger Steidle



### Besser, als es aussieht

Die Designer bei Interactive Magic scheinen es sich zur Aufgabe gemacht zu haben, gute Spiele hinter

unansehnlicher Präsentation zu verstecken. Anders kann ich mir die müde Grafik bei iF/A-18 (oder vor kurzem bei iPanzer '44) nicht erklären. Daß sich unter der Aschenputtel-Optik ein spannender Flugsimulator verbirgt, merkt der Spieler erst nach Stunden. Dann macht Carrier Strike Fighter dank der dynamischen Kampagnen Spaß, sogar beim zweiten Durchspielen.

### Schön einfach

Einen Pluspunkt kann das Programm auch für die vorbildliche Bedienung verbuchen. Das interaktive Cockpit bewahrt mich davor, zig Tastaturkürzel auswendig zu lernen. Der Missionsplaner ist zwar schwieriger in den Griff zu bekommen, erlaubt aber den Zugriff auf alle denkbaren Optionen. Was bleibt, ist ein solider Flugsimulator für Piloten, die mehr auf innere Werte als auf ein schmuckes Äußeres achten.

kann einigermaßen überzeugen. Immerhin versucht Interactive Magic, dem Spiel durch gelegentliche Videoschnipsel und Rendermenüs im Militärlook etwas Atmosphäre zu verleihen. **RS**

→ [www.combatsim.com](http://www.combatsim.com)

## iF/A-18E Carrier Strike Fighter

**Genre:** Flugsimulation  
**Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorb.)  
**Preis:** ca. 90 Mark  
**Hersteller:** Interactive Magic  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Englisch (Deutsch in Vorb.)  
**Festplatte:** ca. 180 bis 380 MByte

**Spieler:** Einer  
 3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133	Pentium 233 MMX	Pentium II 300
24 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD
	3D-Karte	3D-Karte

Grafik	Ausreichend	Sehr gut
Sound	Befriedigend	
Bedienung		
Spieltiefe	Gut	
Multiplayer	Befriedigend	



Solider Flieger mit grafischen Schwächen.



Mit der F-22 verteidigen Sie Ihren Flugzeugträger vor anrückenden Bombern.

Zukunftsflieger, Oldie-Technik

# Jetfighter Full Burn

Nachbrenner oder Fehlzündung?

Mission Studios versucht, die Jetfighter-Reihe inhaltlich aufzupeppen.

Langsam bricht auch für Flugsimulationen das Multimedia-Zeitalter an. **Jetfighter Full Burn**, der jüngste Sproß der actionlastigen **Jetfighter**-Reihe, landet mit vier

Mitglied einer amerikanischen Krisen-Eingreiftruppe.

### Zukunftskrieger

Während Sie bei der Navy in den Allroundjäger F/A-18 oder den Stealthjet F-22 klettern, erwartet Sie auf Seiten der Roten Armee das Cockpit des Zukunftsfliegers MiG-42, der bislang nur auf dem Reißbrett existiert. Die drei Maschinen unterscheiden sich im Flugverhalten kaum voneinander, und die Steuerung erinnert eher an ein **Wing Commander**-Raumschiff als an einen komplexen Jet. Ähnlich einfach lassen sich die Waffen bedienen, die Geschütze treffen mit Zielhilfe selbst aus den unmöglichsten Schußwinkeln. Das ist auch bitter nötig, denn bei fast jedem Einsatz stürmen Horden von Gegnern auf Sie ein.

Grafik läßt zu wünschen übrig. Erst mit einer 3Dfx-Karte flutscht das Gelände in annehmbarer Geschwindigkeit vorbei; schöner wird es davon aber auch nicht. Da

stört kaum noch, daß das Spiel häufig abstürzt oder bei einer Vollinstallation das Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte mit unzähligen Ordnern zumüllt. **RS**

### Rüdiger Steidle



### Ausgebrannt

Was die Mission Studios hier als neues Spiel verkaufen, ist nichts anderes als eine Neuauflage des zwei Jahre

alten Jetfighter 3. An Grafik, Bedienung und Spielprinzip hat sich im Vergleich zum Vorgänger kaum etwas geändert.

Daß ich Full Burn trotzdem nicht gleich angezündet habe, liegt vor allem an der spannenden Story. Die hat mich motiviert, doch noch die nächsten Einsätze zu spielen. Für Einsteiger ist der Simulator wegen der einfach zu fliegenden Maschinen und der actionreichen Einsätze durchaus okay.



Die sowieso schon triste Landschaft leidet unter extremer Farbartmut.

## Jet Fighter Full Burn

<b>Genre:</b> Flugsimulation	<b>Hersteller:</b> Mission Studios
<b>Anspruch:</b> Einsteiger	<b>System:</b> MS-DOS
<b>Sprache:</b> Englisch (Deutsch in Vorb.)	<b>Anleitung:</b> Englisch (Deutsch in Vorb.)
<b>Preis:</b> ca. 90 Mark	<b>Festplatte:</b> ca. 50 bis 230 MByte
<b>Spieler:</b> Einer bis acht (Netzwerk)	
3D-Karten: <input type="radio"/> Direct 3D <input checked="" type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition	

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 24 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Veraltet, aber spannender Action-Flieger.

CDs auf dem Schreibtisch des PC-Piloten. Den übermäßigen Platz nehmen zahlreiche Videosequenzen ein, die Ihnen den Verlauf der beiden Kampagnen erläutern. Sie kämpfen im Jahre 2006 entweder auf russischer Seite um Ölfelder der Barentssee oder verhindern ebendiese Attacke als stolzes

### Fremdwort Windows

Manche Sätze im Handbuch, wie »Jet Fighter Full Burn wurde speziell auf den Modus 320x200 abgestimmt«, lassen Böses ahnen. Und richtig: Technisch hinkt **Jetfighter Full Burn** der Zeit um zwei Jahre hinterher. Nicht nur, daß das Programm unter MS-DOS läuft, auch die