

Ein Amerikaner in München

iF/A-18 E Carrier Strike Fighter

Mit der F/A-18 E sollen US-Marinepiloten ins nächste Jahrtausend fliegen. iMagic läßt Sie jetzt schon damit abheben.

Brütend heiße Temperaturen in München konnten ihn nicht aufhalten: Der legendäre iMagic-Boss »Wild Bill« Stealey ließ es sich nicht nehmen, unseren Redaktionsräumen im sonnigen Schwabing einen Exklusivbesuch abzustatten. Mit dabei im Gepäck: Seine nagelneue Flugsimulation **iF/A-18 E Carrier Strike Fighter**.

Perfekte Steuerung

Mit Amerikas modernstem Navy-Flieger durchstreifen Sie in zwei Kampagnen die Lüfte des Mittelmeerraumes und des Persischen Golfs. Wieder mit an Bord wird das seit **iF-22** bewährte, voll interaktive Cockpit sein. Ohne großes Handbuchstudium erfassen Sie damit Gegner

auf dem Radar per Mausclick und ändern die Wegpunkte in Sekundenschnelle.

Alles authentisch

Anders als im schmucklosen Vorgänger **iF-22** werden die Missionen diesmal durch Videosequenzen verbunden. Gedreht wurden die Filmszenen auf einem echten Flugzeugträger, wobei iMagic-Pressesfee Lynne Beaman als Kommentatorin sehr professionell auftritt. Aber das ist



Zwischensequenzen mit Ex-CNN-Reporterin Lynne Beaman lockern die Kampagnen auf.

auch kein Wunder, arbeitete sie doch zuvor hauptberuflich für den bekannten Nachrichtensender CNN. **MIC**

Der Mehrzweckjäger F/A-18 E



iF/A-18 E

Genre: Flugsimulation Hersteller: Interactive Magic
Termin: Juli '98 Ersteindruck: Passabel

Michael Schnelle: »Die Grafik ist nach wie vor nicht berauschend, aber spielerisch dürfte iF/A-18 durch die dynamische Kampagne wieder einiges bieten.«



Wild Bill Stealey

iMagic-Boss Bill Stealey im Gespräch

GameStar: Was war für euch wichtig bei der Entwicklung von iF/A-18 E?

Stealey: Wir haben besonders viel Wert auf die weitreichende Zusammenarbeit mit der US Navy gelegt. Die Videoaufnahmen filmten wir auf dem Flugzeugträger USS Abraham Lincoln, unsere Crew konnte gleichzeitig bei Landübungen zuschauen. Alle Waffensysteme und Instrumente haben wir am Navy-Flugsimulator ausgetestet.

GameStar: Eure Spiele sind oft gehaltvoll, aber ihr vernachlässigt die Optik stark. Ist dir Grafik nicht wichtig?

Stealey: Ich hasse Grafik! Der Aufwand für eine gute Präsentation verschluckt zuviel Entwicklungszeit. Gameplay kommt für mich immer zuerst. Unser Kampagnensystem in iF-22 und iF/A-18E zum Beispiel gehört zu den besten der Welt. Es basiert auf dem System, mit dem auch das Pentagon arbeitet. Meine Jungs haben allein darin acht Monate Entwicklungszeit investiert.

GameStar: Wie siehst Du die Zukunft der Spieleentwicklung?

Stealey: Es wird in absehbarer Zeit keine Solo-Spiele mehr geben. Online ist

die Zukunft! Vor 50 Jahren haben sich Deutsche und Amerikaner in einem echten Krieg abgeschossen, weil sie Feinde waren. Heute bekämpfen wir uns im Internet, weil wir Freunde sind. Du triffst Dich am Feierabend mal eben kurz mit Leuten, die kreuz und quer über die Erde verstreut sind. Es macht einfach mehr Spaß, mit echten Menschen zu spielen. Irgendwann wird's mal Internet 2 geben, das 1.000 bis 10.000 mal schneller sein wird, als das bisherige System. Und dann geht es erst so richtig los!