

Simulationen

Michael Schnelle



A-10 abgeschossen!

Manchmal ist die Welt so richtig böse. Nach monatelanger Funkstille gab Origin jetzt bekannt, daß die Entwicklung von **A-10 Warthog** eingestellt und die Entwickler-Mannschaft auf andere Projekte verteilt wurde. Damit ist Edeldesigner Andy Hollis (**Gunship**, **Longbow 2**) bereits das zweite prominente Projekt nach **Wing Commander 6** »unter den Händen weggestorben«. Schuld daran ist die neue Origin-Firmenpolitik, sich nach **Ultima 9** ausschließlich auf Online-Aktivitäten zu konzentrieren.

Schade, denn das Jane's-Label, unter dem **A-10** erscheinen sollte, hat auf absehbare Zeit nichts vergleichbares zu bieten. Hollis schaut sich laut Origin nach neuen Ufern innerhalb der Electronic-Arts-Gruppe um. Bleibt zu hoffen, daß er wieder zu dem zurückfindet, was er am besten kann: erstklassige Flugsimulationen designen. Dann wird das geplante **Longbow 3** hoffentlich nicht dasselbe Schicksal ereilen wie **A-10**.



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	Falcon 4.0	Flugsimulation	1/99	92%
2	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
3	Comanche Gold	Flugsimulation	7/98	89%
4	MechWarrior 3	Mechspiel	7/99	88%
5	X-Wing Alliance	Weltraumspiel	5/99	87%
6	F-22 Total Air War	Flugsimulation	11/98	87%
7	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	86%
8	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
9	Israeli Air Force	Flugsimulation	11/98	86%
10	Conflict: Freespace	Weltraumspiel	8/98	85%
11	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
12	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
13	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
14	European Air War	Flugsimulation	12/98	84%
15	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
16	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
17	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
18	Nitro Riders	Simulation	5/98	84%
19	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	12/98	83%
20	F-16 vs. MiG-29	Flugsimulation	11/98	83%
21	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
22	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
23	Interstate '76	Simulation	10/97	83%
24	Starsiege	Mechspiel	5/99	78%
25	Red Baron 3D	Flugsimulation	2/99	78%

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

Inhalt

Tests

Mig Alley	108
Fly	109

Die MiG im Genick

MiG Alley

Empire hat ein Herz für Hardcore-Flieger: Die Düsenjäger in MiG Alley fordern selbst gestandene Profi-Piloten bis zum Äußersten.

Am 8. November 1950 fand über Korea der erste Luftkampf zwischen zwei Düsenjägern statt, den ein amerikanischer F-80-Pilot für

sich verbuchen konnte. Als US-Flieger dürfen Sie sich mit Empires **MiG Alley** jetzt selbst in den Himmel über Korea schwingen.

Mick Schnelle



Akkurat, aber öde

Wieso hat sich Empire ausgerechnet den Korea-Krieg ausgesucht? Die Waffensysteme dieser Epoche

waren für die schnell fliegenden Düsenjäger ungeeignet. Eine starre Kanone mit Mach 1 auf hochwendige Ziele abzufeuern ist genauso schwer, wie mit zittriger Hand einen Faden ins Nadelöhr zu bringen.

Ein dickes Lob gebührt der realistisch simulierten Flugphysik. Selbst an die Schubverzögerung bei Vollgas hat das Team gedacht. Flughistoriker finden in MiG Alley eine akkurate Umsetzung des Koreakrieges. Wenn Sie jedoch wie ich Flugsimulationen eher aus Spaß denn technischem Interesse spielen, werden Sie an MiG Alley nur wenig Freude haben.

Kampf dem Realismus

Neben der propellergetriebenen Mustang fliegen Sie mit Kampffjets der ersten Stunde wie F80C, Thunderjet und F86A Sabre gegen aggressive russische MiGs an. Die archaischen US-Rumpelkisten sind durch technische Mankos wie Schubverzögerung und generelle Flatterigkeit nur äußerst schwer in der Luft zu halten. Bei jeder engen Kurve geraten die Mühlen ins Trudeln. Oft hilft nur der Griff zur Cheat-Taste, um einen drohenden Absturz in die unspektakulären Landschaftspolygone zu verhindern. Wenn Sie mit viel Übung den Flieger einigermaßen sicher in der Luft halten, müssen Sie nur noch die



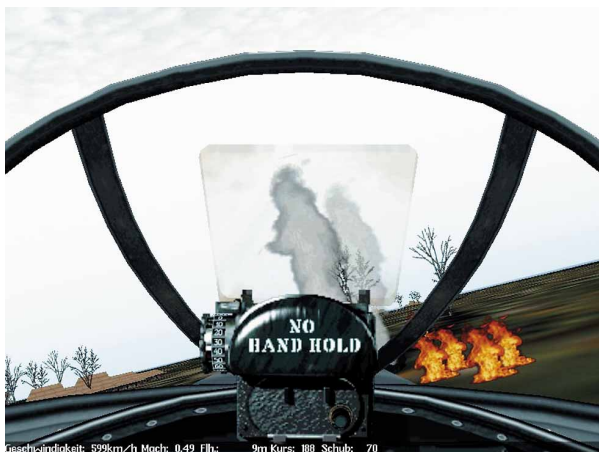
Heftig beschießt die **gegnerische Flak** unseren Jäger, der durch einen Glückstreffer einen feindlichen Piloten vom Himmel geholt hat.

wendigeren Gegner ausmanövrieren und mittels MG vom Himmel holen.

Alles nach Plan

Zwischen den Flügen erwartet Sie eine iconüberladene Karte von Korea, auf der Sie

die weiteren Einsätze planen. Hier wählen Sie Ziele wie Depots, Brücken oder Versorgungswege aus. Sobald Sie oder die CPU alle Aufträge erteilt haben, dürfen Sie sich einen Flug aussuchen, an dem Sie selbst teilnehmen. **MIC**



Wenige Meter über dem Boden haben wir mit unserem MG eine Stellung zerstört.

MiG Alley

Genre: Flugsimulation
Anspruch: Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Empire
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 250 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis zwölf (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

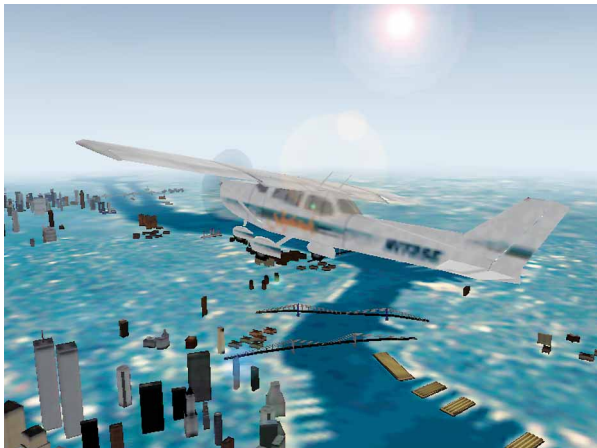
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

Realistische, aber fade Flugsimulation.



Fly

Einfach nur abheben und fliegen.



Im **New-York-Szenario** fliegen Sie über untexturierte Polygon-Klötze.

Wie der Luftraum über Frankfurt wird auch der Markt für zivile Flugsimulationen langsam eng. Mit **Fly** bemüht sich nun schon

das vierte Programm, den Alltag eines Verkehrspiloten möglichst akkurat wiederzugeben. Sie dürfen insgesamt fünf Zivilmaschinen steuern, darunter die bekannte Cessna 172R Skyhawk und die zweimotorige Piper Navajo Chieftain. Als Fluggebiet steht die ganze Welt offen, 9.700 Airports erwarten Ihren Anflug. Wirklich detailliert werden allerdings nur fünf Gebiete wiedergegeben: San Francisco, New York, Dallas, Los Angeles und Chicago. Flugpläne und -bedingungen lassen sich komfortabel erstellen, Funkfrequenzen können Sie einfach per Mausklick anwählen. **RS**

Rüdiger Steidle

Kein Überflieger

Fly kann seinen Konkurrenten nicht das Wasser reichen: Die Grafik ist bei Flight Unlimited 2 besser, die Fluggebiete sind bei Pro Pilot detaillierter und der Realismus ist, wegen des fehlenden Schadensmodells, auch nicht überragend. Was ich außerdem vermisse, sind Missionen, die den grauen Fliegeralltag etwas auflockern könnten. Warten Sie lieber auf den Flight Simulator 2000.

Fly

Genre: Flugsimulation
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Take 2
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 400 MByte bis 1,6 GByte

Spieler: Einer bis acht (Internet)

3D-Karten: ☒ Direct 3D ☒ 3Dfx ☐ Open GL ☒ Power VR ☐ Rendition

Pentium II/233
32 MByte, 2fachCD

Pentium II/400
64 MByte, 4fachCD
3D-Karte

Pentium III/550
128 MByte, 4fachCD
3D-Karte

Grafik	<div><div></div><div></div><div></div></div>	Ausreichend
Sound	<div><div></div><div></div><div></div></div>	Ausreichend
Bedienung	<div><div></div><div></div><div></div></div>	Gut
Spieltiefe	<div><div></div><div></div><div></div></div>	Ausreichend
Multiplayer	<div><div></div><div></div><div></div></div>	Ausreichend

Simulation ohne spaßfördernde Elemente.

