

# Simulationen

Michael Schnelle



Weltraumpiloten kommen in diesem Monat voll auf ihre Kosten. **Wing Commander Prophecy** hat endlich die offizielle Starterlaubnis erhalten. Durch die Rückbesinnung auf alte Tugenden wurde die Traditionssaga im fünften Teil mit neuem Leben erfüllt. **Balance of Power**, die Missions-CD zu **X-Wing vs. TIE Fighter**, wertet mit einem spannenden Solomodus das Original-Programm derart auf, daß es einen Neueinstieg in unsere Top 20 schafft.

Vielleicht wird auch das mit nur einem Szenario etwas karg ausgestattete **Flight Unlimited 2** mal durch ein, zwei Erweiterungen veredelt und so hitlistentauglich gemacht. Ganz andere Probleme plagen derzeit Sierra mit ihrem Zivilflugsimulator **Pro Pilot**. Die aktuelle US-Verkaufsversion ist derart mit Fehlern gespickt, daß wir vorläufig auf einen Test verzichtet haben (siehe auch Bericht im News-Teil). Bis zu einer korrigierten Version durchkurven wir eben weiter das Weltall – ganz egal, ob gegen das Imperium oder mit Staffelführer Casey auf »Insekten«-Jagd.



## Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
2	Comanche 3	Flugsimulation	–	89%
3	Wing Commander 5	Weltraumspiel	NEU	86%
4	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
5	X vs. TIE: Balance of Power	Weltraumspiel	NEU	85%
6	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
7	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
8	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
9	Schleichfahrt	U-Boot-Sim	–	84%
10	Hind	Flugsimulation	–	84%
11	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
12	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
13	Interstate 76	Simulation	10/97	83%
14	AH-64D Longbow	Flugsimulation	–	82%
15	The Darkening	Weltraumspiel	–	82%
16	Apache Longbow	Flugsimulation	–	81%
17	Earthsiege 2	Mech-Spiel	–	81%
18	Mechwarrior 2: Mercenaries	Mech-Spiel	–	81%
19	US Navy Fighters '97	Flugsimulation	–	80%
20	Red Baron 2	Flugsimulation	NEU	78%
Die 20 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mech-Spiele. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.				

## Inhalt

### Titelstory

Wing Commander 5	50
Das Interview	52
Die Technik	58
Die Missionen	60
Die Konkurrenz	62

### Tests

Balance of Power	112
Red Baron 2	116
F/A-18 Korea	119
Sabre Ace	120
Jetfighter 3	121
Flight Unlimited 2	122

Der Star-Wars-Simulator endlich auch für Solisten

# X-Wing vs. TIE Fighter

## Balance of Power

Einzelkämpfer jubeln: Balance of Power liefert die lang erwarteten Solokampagnen zu X-Wing vs. TIE Fighter. Kämpfen Sie auf Seiten des Imperiums oder der Rebellen – jetzt auch im B-Wing-Bomber.

**T**odesmutig hängt sich der B-Wing hinter die Triebwerke der imperialen Korvette, dem einzigen wunden Punkt des großen Kampfschiffs. Zischend verlassen

zwei Torpedos den Waffenschacht, gefolgt von sieben weiteren Doppelsalven. Der Rebellenbomber dreht ab, um der gewaltigen Explosion zu entgehen, mit der das Imperiumsschiff im All verglüht. Ein weiterer Sieg der Allianz!

### Facts

- 10 steuerbare Raumschiffe
- 7 Waffen
- 42 Schiffstypen
- 2 Kampagnen
- 30 Missionen
- 6 Zwischensequenzen

### Prickelnde Kampagnen

**Balance of Power** heißt die von allen Fans herbeigeschnitte neue Missions-CD zum Weltraumspiel **X-Wing vs. TIE Fighter**. Zwei Kampa-



Volltreffer! Unser B-Wing hat mit Photonen-Torpedos eine modifizierte **Nebulon-B-Fregatte** vernichtet.

gnen lang kämpfen Sie im Star-Wars-Universum als Rebellenpilot oder imperialer Flieger gegen den Feind. Auf jeder Seite dürfen Sie ins

Cockpit fünf verschiedener Schiffe klettern. Mit den insgesamt 30 Solo-Missionen der beiden Feldzüge erfreut **Balance of Power** auch Welt-

raum-Fans, die von der Multiplayer-Lastigkeit in **X-Wing vs. TIE Fighter** enttäuscht waren. Acht Einzelszenarios, zwei »Melee«-Duelle für Teamplay

und eine Weltraumschlacht runden die Neuheiten ab. Zudem werden jetzt serienmäßig 3Dfx-Karten unterstützt, die beim Hauptprogramm nur per Patch zum Einsatz kamen.

### Bombig: der B-Wing der Rebellen

Als **X-Wing vs. TIE Fighter** erschien, vermißten Rebellen-Piloten den B-Wing, das Pendant zum TIE Bomber. Der schwerfällige Angriffsraumer, dessen Form an ein senkrecht fliegendes Schwert

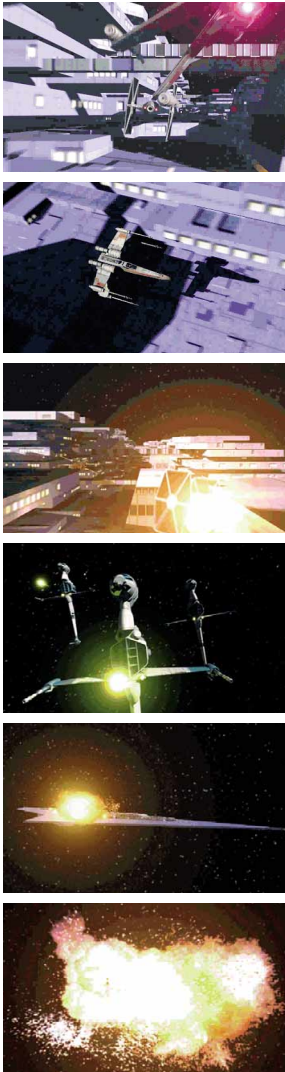


Näher werden Sie einem **Interceptor** nicht kommen...



Außenansicht unseres **Gunboats** vor einem Frachter.





Während ein X-Wing über dem **Super-Sternzerstörer** einen TIE Fighter jagt, greifen B-Wings mit Raketen an. Sekunden später explodiert der Zerstörer in einem fulminanten Feuerball.

erinnert, bringt imperiale Schurken trotz seines Äußeren nicht zum Lachen. Mit seinen bis zu 16 Raketen ist der B-Wing die bevorzugte Waffe im Einsatz gegen die schwer zu besiegenden Großkampfschiffe.

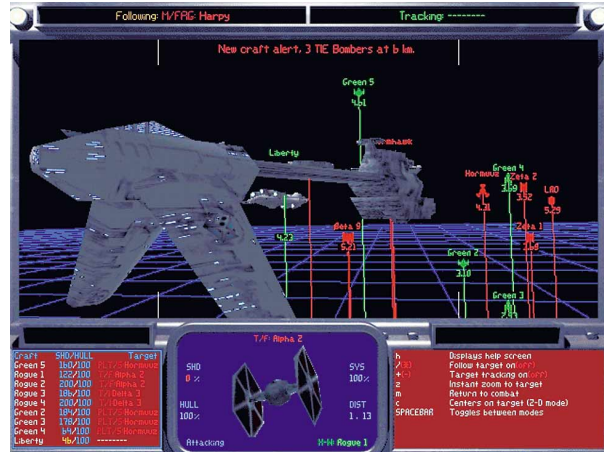
## Kreuzzug ins Weltall

Die beiden Kampagnen gliedern sich in je 15 abwechslungsreiche Missionen auf. Die dürfen Sie sowohl alleine als auch gemeinsam mit bis zu sieben Freunden bestreiten. Für jeden Auftrag sind

die Ihnen zur Verfügung stehenden Schiffstypen nebst Bewaffnung fest vorgegeben. Sieht das Szenario beispielsweise nur A-Wings für Sie vor, müssen Sie mit diesem Typ vorliebnehmen. Anders sieht es aus, wenn verschiedene Raumer bereitstehen: Dann können Sie sich ins Cockpit Ihrer Wahl setzen. Dabei übernimmt der Computer freie Jäger. In jeder Kampagne gibt es drei rund einminütige Zwischensequenzen, die von George Lucas persönlich starmen könnten – so brillant sind die sechs Schlachtszenen.

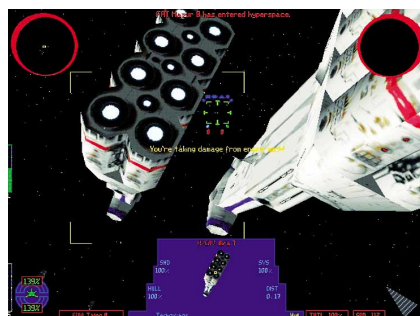
## Jagd auf den Super-Sternzerstörer

Auf Rebellen-seite bekommen Sie es mit dem Super-Sternzerstörer »Vengeance« zu tun. Doch bevor es zum Showdown gegen das riesige Kriegsschiff kommt, steht der Allianz einiges bevor. Bereits in der ersten Mission müssen Sie inmitten eines Großangriffs eine Raumstation evakuieren. In einem anderen Einsatz sollen A-Wings einen Konvoy abfangen, untersuchen und alle mit Waffen beladenen



Dank der **strategischen Karte** behalten Sie die Übersicht.

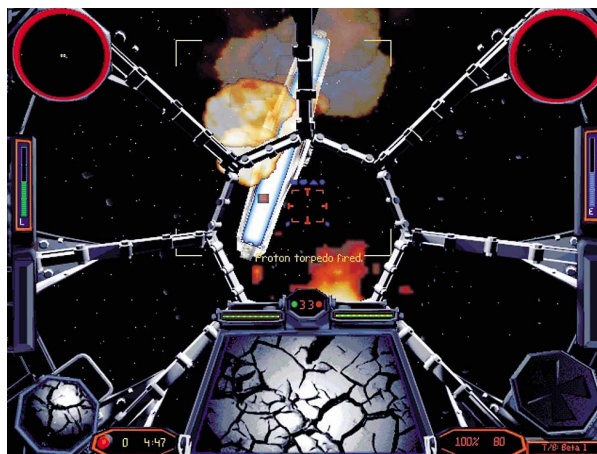
Schiffe vernichten – darunter eine fette Fregatte. Das ganze Spektakel ist zudem unter Zeitdruck zu erledigen, weil die Kolonne bald im Hyper-raum verschwindet.



Das Cockpit läßt sich komplett ausblenden.

## Happige Missionen

Sollte Ihr Schiff zerstört werden, dürfen Sie bis zu zweimal in einen frischen Raumer des gleichen Typs steigen. Davon abgesehen, hat LucasArts den hohen



Obwohl unser **TIE Bomber** fast auseinanderfällt, lassen wir nicht von dem corellanischen Frachter ab. Wenn das Han Solo wüßte ...

Schwierigkeitsgrad von **X-Wing vs. TIE Fighter** beibehalten. Sogar erfahrene Piloten schaffen viele Aufträge nicht im ersten Anlauf. Weit von Ihnen entfernt auftau-

## Martin Deppe



## Geht ab wie ein Photonen-Torpedo

Das passiert mir sonst nur in unserer Kantine, wenn es wieder Chili gibt: Schweißbäche fließen mir übers Gesicht, während ich mit meinem neuen B-Wing-Bomber auf einen imperialen Sternzerstörer zurase. LucasArts hat für die beiden Solo-Kampagnen Missionen entworfen, für die Sie Stahlseil-Nerven brauchen. Eskortaufträge, Aufklärungseinsätze und Großangriffe gegen Schlachtschiffe wechseln sich ab, plötzliche Wendungen im Missionsverlauf erfordern strategische Planung. Manchmal beiße ich allerdings vor Wut in meinen Joystick, etwa dann, wenn einem Frachter die Flucht gelingt und meine Mission damit gescheitert ist.

## Kein Rasender Falke

Bei näherer Betrachtung bekommt meine Begeisterung allerdings kleinere Dämpfer. Nur ein einziges neues Raumschiff ist etwas wenig, zumal es den Rebellenbomber bereits vor Jahren als Zusatz-CD fürs Ur-X-Wing gab. Mittlerweile sind die Sonnen über Tatooine aber ein paar Mal aufgegangen. Warum nicht mal Han Solos Millennium Falcon fliegen oder in dessen Lasertürme klettern? Trotzdem macht Balance of Power aus X-Wing vs. TIE Fighter genau das gute Spiel, das ich mir gewünscht habe.

chende Schutzbefohlene werden oft von feindlichen Jägern zerstört, während Sie nur hilflos mit den Flügeln wackeln können. Der grobe Zeitablauf eines Einsatzes bleibt immer gleich; Sie wis-

sen also beim zweiten Versuch bereits, wann welche Schiffe wo aus dem Hyperraum auftauchen. Doch Auswendiglernen hilft Ihnen nicht viel, weil sich die Vorgaben immer wieder leicht än-



Sie können Missionsziele, Funksprüche und Statusreports einblenden.

## Michael Schnelle



### Pflicht für Weltraum-Cowboys

Hoppla, da wäre ich doch fast in meine Station gebettet!

Wenn mir nicht bald jemand den nervigen imperialen Schergen hinter meinem Rücken vom Hals schafft, wird's eng. Dank Hardware-Beschleunigung spielt sich Balance of Power sehr rasant. Die Videosequenzen in den Kampagnen sind zwar kurz, aber brillant: Sie könnten glatt aus den neuen Star-Wars-Filmen stammen.

Balance of Power bietet mir endlich die spannenden Solomissionen, die ich bei X-Wing vs. TIE Fighter vergeblich gesucht habe. Mal ehrlich: Wer schafft es schon, mit Freunden koordinierte Angriffe zu fliegen, wenn nicht alle im gleichen Raum sitzen? Der Mehrspieler-Modus ist ja ganz witzig, doch am Ende kämpft jeder für sich allein.

Die Briefings vor den Einsätzen sind zum Glück wieder sehr detailliert, aber etwas lieblos präsentiert und unübersichtlich. Ich vermisste den schnittigen Offizier, der mir die Missionsziele schildert, oder die Wanderungen durchs Schiff, wenn ich zwischen »Menüpunkten« wechsele. Doch genug gemosert, ich muß wieder ins Cockpit – die Rebellen brauchen mich!

dern. So hat immer ein anderer Frachter die aufzuspüren-de Konterbande an Bord. Die Szenarios sind aber nie unfair, wie es etwa bei X-Wing der Fall war, weil Sie nicht alle Missionsziele akribisch bewältigen müssen. Beispielsweise reicht es bei Aufklärungseinsätzen aus, nur jeden zweiten verdächtigen Container zu checken.

### Die geheime Rebellen-Werft

In der imperialen Kampagne dreht sich alles um eine Raumschiff-Werft, die Sie in der letzten Mission vernichten sollen. Doch bis dahin müssen Sie viele Offiziers-Shuttles kapern, Überraschungsangriffe abwehren oder Verfolgungsjagden auf Corellianische Frachter Marke »Rasender Falke« starten.

**Balance of Power** kommt im März als deutsche Version; die englische läuft auch mit dem deutschen **X-Wing vs. TIE Fighter**. Das Hauptprogramm muß auf CD bereitliegen, um das Add-on spielen zu können. **MD**

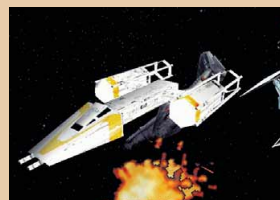
## Rebellenschiffe



Z-95: der schwächste Jäger.



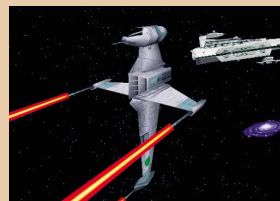
X-Wing: Lukes Lieblings-Raumer.



Y-Wing: schwerer Allround-Jäger.



A-Wing: klein, wendig, schnell.



B-Wing: der Rebellen-Bomber.

## Imperiale Schiffe



TIE Fighter: der Standard-Jäger.



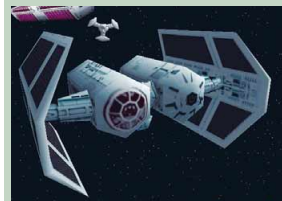
TIE Interceptor: idealer Jäger.



Gunboat: eine fliegende Festung.



TIE Advanced: Darth Vaders Baby.



TIE Bomber: schwer bewaffnet.

## Balance of Power

**Genre:** Add-on  
**Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Englisch  
**Preis:** ca. 40 Mark  
**Hersteller:** LucasArts  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Englisch  
**Festplatte:** 50 bis 200 MByte  
**Spieler:** Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)  
**3D-Karten:** ☐ Direct 3D ☒ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM, 2fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik		Gut
Sound		Sehr gut
Bedienung		Sehr gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Gut

Endlich gute Solo-Kampagnen für X vs. TIE.

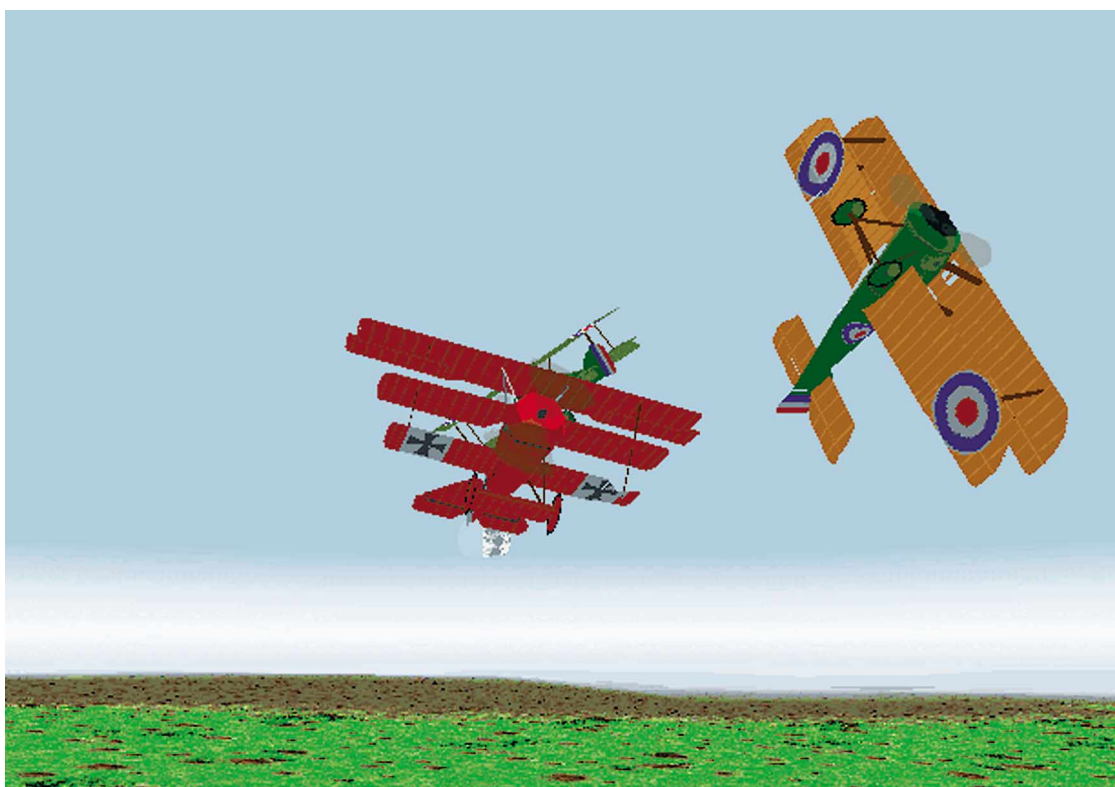




Kampf bis zum letzten Propeller

# Red Baron 2

Lederkappe und Seidenschal sind die Markenzeichen der ersten fliegenden Weltkriegler. Und ihr Kampf um die Luftherrschaft ist noch lange nicht vorbei.



Der **Rote Baron** ist einem Engländer dicht auf den Fersen, wird aber selbst hart attackiert.

**E**r war das Flieger-As des Ersten Weltkriegs und genoß Respekt bei Freund und Feind. Um seinen Namen ranken sich Mythen und Legenden, und kein Doppeldeckersimulator kommt ohne ihn aus. Die Rede ist von Manfred von Richthofen – dem Roten Baron. Sierra setzt dem Helden von einst bereits zum zweiten Mal ein digitales Denkmal. **Red Baron 2** läßt Sie erneut an der Geburtsstunde des modernen Luftkrieges zwischen 1916 und 1918 teilhaben.

## Glockenklang und Sirenengeheul

Die Landschaft ruckt leicht wabernd unter unserem Fokker-Dreidecker hinweg. Die Geschwaderfarben auf dem Rumpf und den Flügeln sind gut zu erkennen – sie lenken von den in der Ferne um ihre Daseinsberechtigung zuckenden blanken Polygondreiecken ab. Dafür erfreuen sanft ansteigende Hügel und liebliche Felder das Auge. Laut einblendbarer Karte müßte sich die zu vernich-

tende Infanterie jetzt in Reichweite der Maschine befinden. Leuchtpurgeschosse blitzen vom Boden her auf, Qualmwolken zeugen von Beinahetreffern der Flak. Wir stürzen herab und nehmen einen Bunker ins Visier. Da stürmen Dutzende kleiner Männchen aus den Schützengräben und rennen mit einem »Hurra«-Schrei in die Schlacht. Sirenen heulen auf, Glocken läuten wild Sturm und künden so von Ihrem »Besuch«. Plötzlich tauchen Feindgeschwader am Hori-

zont auf, um Sie wenige Minuten später arg zu bedrängen. Allerdings nutzten sich diese netten atmosphärischen Effekte nach einigen geflogenen Einsätzen ab, da es stets die gleichen bleiben.

## Wahl der Waffen

Nach ein paar erfolgreichen Missionen steigen Sie zum Staffelkommandeur auf und dürfen als Bonus Ihr Flugzeug nach Belieben anmalen. Sogar eigene Texturen lassen sich aus Malprogrammen importieren. Ansonsten vertreiben Sie sich die Zeit damit, außer Infanteriestellungen auch mal Flughäfen, die damals noch Aerodrome hießen, zu zerbomben oder eine Brücke zu versenken. Alles, was sich Ihrem MG widersetzt, wird mit von Hand abgeworfenen Bomben und simpelsten, stur geradeaus fliegenden Raketen attackiert.

## Kampf um die Ehre

Doch Bodenkämpfe sind für die Ritter der Lüfte eine reine



Per integriertem **Malprogramm** verschönern Sie Ihren Flieger nach Belieben.



Jedes Cockpit hat seine Eigenheiten: Hier das oben **aufmontierte MG**.

Pflichtübung, die Kür ist der Luftkampf. Erst im Duell Mann gegen Mann, Maschine gegen Maschine zeigt sich

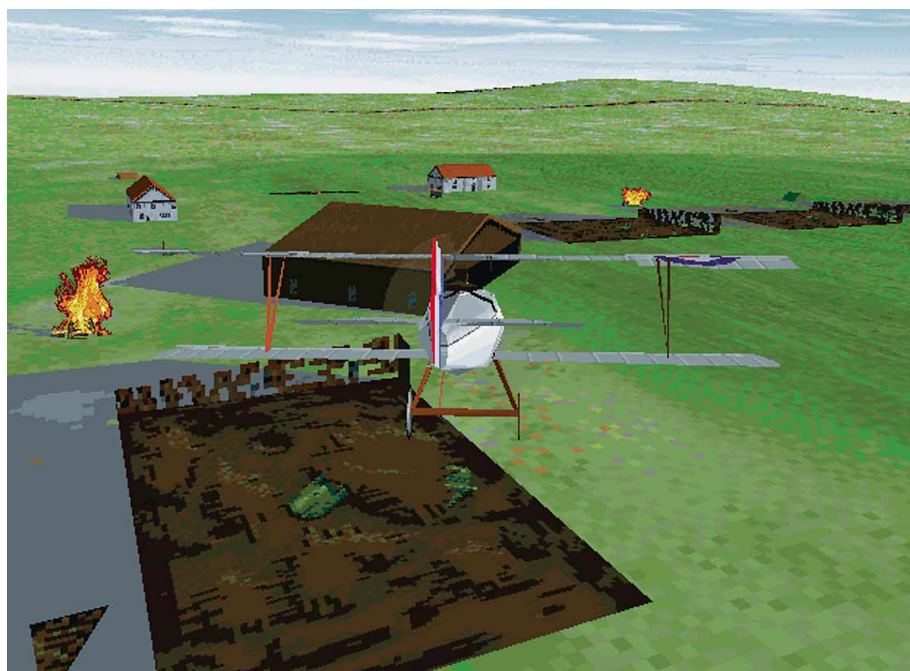
gehen sofort in die Offensive, greifen sich leichte Gegner heraus und dezimieren so nach und nach ganze Staf-

eln. Oftmals wird man dabei aber doch getroffen und schafft es nicht mehr zurück zum heimatischen Flugfeld. Dann sollten Sie zumindest auf eigenem Gebiet runtergehen, um nicht vorzeitig in Gefangenschaft zu geraten. Bei anhaltendem Erfolg warten nicht nur Beförderungen, sondern auch Orden wie das Eiserne Kreuz oder der Pour le Merit. Als Geschwaderkommandeur sollten Sie zudem stets darauf achten, daß möglichst viele Kameraden die Heimatbasis lebend erreichen. Sonst kann es passieren, daß Sie von Ihrem Oberkommando zwangsabgesetzt werden.



Kleine **Schwarzweiß**-Filme halten Sie auf dem laufenden.

der echte Aerokrieger. Gelegenheiten dazu bieten sich oft genug auf dem Weg zum Ziel und können mehr Zeit in Anspruch nehmen als der eigentliche Angriff. So kreisen Sie umeinander herum, suchen Lücken in der Deckung der einzelnen Geschwader und warten auf Fehler des Feindes. Oder Sie



Von diesem zerstörten **Aerodrome** steigt sicherlich so schnell kein Feindflieger mehr auf.

## Michael Schnelle



### Gut umgesetzte Flugphysik

Das gegnerische Aerodrom liegt im Morgen-grauen vor mir. Die

Alarmsirenen jaulen, doch das stört mich nicht. Meine Bomben fallen unaufhaltsam auf Hangars und Dienstgebäude nieder. Von diesem Flughafen startet so schnell keine Feindmaschine mehr! Sie können sich sicher mein verdutztes Gesicht vorstellen, als ich wenige Stunden später im nächsten Einsatz zwar die Trümmer noch erspähen konnte, aber von einem kompletten Geschwader erwartet wurde.

### Starke Gegner-KI

Der Kampagnen-Generator scheint zusätzlich zum Missionsziel angerichtete Schäden komplett zu ignorieren. Dafür agieren die gegnerischen Piloten angenehm intelligent in Luftkämpfen. Die Grafik liegt qualitativ zwischen diesen Extremen. Sie sieht in mittlerer Flughöhe ganz nett aus, in Bodennähe zerpixelt sie allerdings schnell in Klötzchen. Da mir die Gefechte Flieger gegen Flieger aber wichtiger sind als das Drumherum, und die Flugphysik sehr gut umgesetzt wurde, ist Red Baron 2 für mich dennoch eine interessante Alternative zum insgesamt lebloseren Flying Corps.





Beinahe hätten wir tatsächlich **Manfred von Richthofen** erwischt.

## Neues Geschwader – neues Glück

Zwischen den Einsätzen hält Sie der Geheimdienst stets über gegnerische Erfindungen auf dem laufenden. In Form kleiner Schwarzweiß-Filme werden neue Flak-Ty-

pen vorgestellt oder ein Einblick in das Leben in einem Kriegsgefangenenlager gewährt. Wichtig ist ein gelegentlicher Blick in die Abschußliste. Gehören Sie bereits zu den Assen Ihrer Staffel, sollten Sie die Versetzung in ein prestigeträchtigeres Geschwader beantragen. Ein, zwei (Spiel-)Tage später können Sie vielleicht schon mit Boelcke oder Immelmann Seite an Seite fliegen.

## Mogeln erlaubt

Neben den Kampagnen erwarten Sie 26 Einzelmissionen mit besonderen Aufgabenstellungen. Gleich als erstes fordert Sie von Richthofen höchstpersönlich zu einem Duell heraus. In diesen Konflikt müssen Sie nicht unvorbereitet hineingehen. Über einen Editor können Sie sich ein wenig Verstärkung von benachbarten Jagdstaffeln dazumogeln, Wegpunkte verändern oder einen Minifeldzug mit mehreren unterschiedlichen Geschwadern anstiften.

## Tücken der Technik

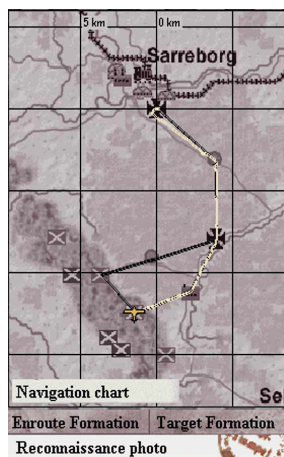
Die Flugphysik sämtlicher Maschinen wird stets sehr originalgetreu simuliert.



Vor dem Gefecht ist die **Geschwaderformation** noch in Ordnung.

Manche Flieger treiben Sie schier zur Verzweiflung, beispielsweise die Sopwith Camel, die durch ihren Rotationsmotor nur für Experten beherrschbar ist. Zum Glück lassen sich die Realismus-

Einstellungen Ihrem persönlichen Können anpassen. Scheint die Lage hoffnungslos zu sein, bekämpft auf Wunsch der Autopilot alle Gegner eigenständig und bringt Sie sicher nach Hause. **MIC**



Die **Karte** liegt auf Ihrem (virtuellen) Oberschenkel.

## Deutsche Version wird fehlerbereinigt

In unserer US-Testversion existierte der Multiplayerteil nur in Fragmenten. Deshalb verzichten wir vorerst auf eine Bewertung der Mehrspielertauglichkeit. Da zudem die Grafik auch auf schnellen Systemen noch ruckelt und sich ein Patch für Beschleunigerkarten gerade erst in Arbeit befindet, will Sierra Deutschland mit der Veröffentlichung warten, bis Red Baron 2 einwandfrei läuft und frei von Fehlern ist. Wir werden die korrigierte Fassung einem Nachtest unterziehen.

## Rüdiger Steidle



## Erwartungen nicht ganz erfüllt

Red Baron 2 hat meine hochgesteckten Erwartungen nicht ganz erfüllt. Die durchschnittliche Grafik ruckelt auch auf schnellen Pentiums noch, was in Luftkämpfen ziemlich stört. Läßt man die Details in Gefechten automatisch runterschalten, wird's ab dem ersten MG-Schuß richtig häßlich.

Auch sonst hat sich zum betagten Vorgänger zuwenig verändert. Die Kampagne ist nur in Ansätzen dynamisch, und auf Dauer spielen sich alle Einsätze sehr ähnlich. Gut gefallen hat mir das Malprogramm, endlich kann ich meinem Lieblingsflieger eine individuelle Optik verpassen. Ich verspreche mir viel vom Mehrspielermodus, wenn er mal fertig ist. Dann kann ich den werten Kollegen endlich beweisen, wer der wahre König der Lüfte ist! Aber bis dahin bevorzuge ich Flying Corps Gold.

## Red Baron 2

**Genre:** Flugsimulation  
**Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Englisch (Deutsch in V)  
**Preis:** ca. 90 Mark  
**Spieler:** Einer (Multiplayer nicht getestet)  
**3D-Karten:** ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

**Hersteller:** Sierra  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Englisch (Deutsch in V)  
**Festplatte:** 200 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium II/266 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik		Befriedigend
Sound		Gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer	nicht getestet	

Solides Spiel mit Schönheitsfehlern.



## Hochkomplexer Dschungel-Kämpfer

# F/A-18 Korea

**Pfeilschnelle Grafik, präzise berechnete Flugphysik und die F/A-18 sind die Markenzeichen von Graphic Simulations.**



Mit 3Dfx-Unterstützung sehen Wasser und Land ganz manierlich aus.

**N**ordkorea, seit dem Fall des eisernen Vorhangs der Lieblingsaggressor der meisten Spieleproduzenten, macht mal wieder gegen den Süden mobil. Doch just zu diesem Zeitpunkt ist eine komplette Staffel amerikanischer F/A-18-Bomber-Jäger

in der Nähe stationiert. 28 Einsätze lang leisten die tapferen Piloten in **F/A-18 Korea** mit Ihnen an der Spitze erbittert Widerstand.

## Es grünt so grün

Der erste Eindruck, den Sie in Ihrem Cockpit über Korea erhalten, ist »Grün«.

Grüne Polygonflächen ohne Struktur sollen Berge und Täler darstellen, gelegentlich aufgelockert von grünem Gehölz der Marke Zackenbaum. Ansonsten beleben eine Handvoll grauer Gebäude und eckiger Wasserflächen die Einöde.

Ein paar Texturen kommen ins Spiel, sobald Sie die 3Dfx-Unterstützung zuschalten. Die Landschaft wird dadurch erträglicher, sämtlichen Objekten bleibt die Beschleunigerveredelung jedoch leider vorenthalten.

## Startschwierigkeiten

Die meisten Hobbypiloten werden aber sowieso nie die Startbahn aus der Luft sehen, sondern sich im Tastaturdickicht irgendwo zwischen Startfreigabe und Aktivierung des Autopiloten verirren. Wer

diese Hürde meistert, sieht sich mit dem komplexesten Radarsystem der Softwaregeschichte und seiner unverständlichen Erläuterung im Handbuch konfrontiert – wohl dem, der handfeste Praxiskenntnisse aufweisen kann. In diesem Fall sind Ihnen viel-

leicht auch drei Geschwaderkollegen bekannt, die über Modem oder im Netzwerk die realistische Flugphysik bis zum letzten Strömungsabrisß austesten wollen. Dafür reicht dann aber auch der schwachbrütigste Pentium noch als Server aus. **MIC**

## Michael Schnelle



**Staubtrocken und überkorrekt**

Ich weiß, es ist ein etwas flacher Kalauer, aber wenn sich ein Hersteller hochtrabend Graphic Simulations nennt, sollte er sich für die Optik in F/A-18 Korea schämen. Na gut, immerhin bekommen Besitzer von 3Dfx-Karten einen leidlich netten Texturteppich spendiert, doch auch der kann rechtwinklige Flußläufe und die verräterisch herausragenden Spitzen längst vergessen geglaubter Pyramidenberge nur notdürftig überdecken.

Staubtrocken, dafür überkorrekt, spricht das Programm ausschließlich eingefleischte Hardcorepiloten an, die am besten über echte Erfahrung mit Düsenfliegern verfügen sollten.



Das F/A-18-Cockpit bietet Knöpfe, Schalter und Regler im Überfluß.



Ohne 3D-Zusatzhardware erwarten Sie nackte Polygone.

## F/A-18 Korea

**Genre:** Flugsimulation  
**Anspruch:** Profis  
**Sprache:** Englisch  
**Preis:** ca. 110 Mark  
**Hersteller:** Graphic Simulations  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Englisch  
**Festplatte:** ca. 70 MByte  
**Spieler:** Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)  
**3D-Karten:** ☐ Direct 3D ☒ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 60 16 MByte, 2fach CD	Pentium 100 16 MByte, 4fach CD 3Dfx-Karte	Pentium 133 32 MByte, 6fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

Beinharte Simulation für Hardcore-Piloten.





Der Tiefflieger

# Sabre Ace

Im Jettempo zurück in die Vergangenheit – der Koreakrieg und die ersten echten Düsenjäger erwarten Sie.



Ein B-29-Bomber stürzt getroffen ab und zieht eine sehr häßliche, sechseckige Rauchfahne hinter sich her.



Egal, hinter welche Maschine Sie sich auch setzen, ihr Wendekreis ist stets kleiner.

## Michael Schnelle



### Nur für Sammler

Ein ganzes Weilchen hat es gedauert, bis ich mich hinter die B-29 setzen konnte.

So wenig wie der dicke Bomber hier seine Kreise zieht, sind in der Realität bestenfalls kleine Jäger. Doch jetzt gibt es kein Entkommen mehr. Mehrere Treffer meiner Bordkanone lassen sechseckige Qualmwolken entweichen und lenken so von den unschönen Kanten aneinanderstoßender Texturflächen am Boden ab.

Einen Schönheitspreis kann Sabre Ace wirklich nicht gewinnen. Allenfalls die Flieger sehen ganz manierlich aus. Dafür ruckt selbst unter 3Dfx die Grafik manchmal heftig, nur um Sekunden später wieder butterweich unter der Maschine dahinzugleiten. Spielspaß kommt so nicht auf. Allein das unverbrauchte Szenario macht den Virgin-Flieger für Sammler interessant.

Ein Geschwader brandneuer MiG-15 verfolgt am Himmel über Korea eine hilflose amerikanische Mustang. Die sicher geglaubte Luftüberlegenheit der alliierten Streitkräfte ist seit diesem 1. November des Jahres 1950 futsch. Düsenflieger sowjetischer Bauart scheinen die Oberhand zu gewinnen. Doch Sie können die Geschichte des Koreakrieges neu schreiben – in Virgins **Sabre Ace**.

### Rasante Kurvenlage

Ganz egal, ob Sie eine der beiden oben genannten Maschinen fliegen wollen, eine Yak-9P oder die namensgebende F-86 Sabre, im Cockpit empfängt Sie immer dieselbe Mischung aus Originalinstrumenten und Science-fiction. Denn eine vollautomatische Zielerfassung mit Höhenangabe und Kurs des

Gegners war seinerzeit pure Zukunftsmusik. Vielleicht stimmen ja deshalb die Werte zur Flughöhe oft nicht. Und die engen Wendekreise träger Bomber lassen selbst Besitzer modernster Kleinwagen vor Neid erblassen.

### Luft hat doch Balken

Dafür können Sie die Seitenruder nur über teure Pedale oder Spezialsticks bedienen. Beim Autopiloten haben sich die Entwickler dann wieder brav an die historischen Vorgaben gehalten. Denn mehr als Geradeausfliegen und Höhehalten beherrscht der digitale Geselle nicht. Derart frustriert nehmen Sie die zeitweise auftauchenden Balken in der Luft als läßliche Grafikfehler hin. Und über die spät aufklappenden Berge oder über Flaps, die niemals

ausgefahren zu sehen sind, wundern Sie sich auch nicht mehr. Bleibt zum Schluß nur die Frage, ob Sie wegen dieser Mängel lieber auf die Kampagne mit 45 Missionen verzichten oder den Luftkampf gegen frei gewählte Gegner meiden. Daß Sie sieben willige Mitspieler auftreiben können, ist sowieso genauso unwahrscheinlich wie ein Luftsieg der oben erwähnten Mustang gegen die MiG. **MIC**



Die Karte hilft Ihnen bei der Navigation – der Autopilot leider nicht.

## Sabre Ace

**Genre:** Flugsimulation  
**Anspruch:** Fortgeschrittene  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 90 Mark  
**Hersteller:** Virgin  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** ca. 100 MByte  
**Spieler:** Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)  
**3D-Karten:** ☐ Direct 3D ☒ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM, 4fach CD DirectX	32 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx	32 MByte RAM, 6fach CD 3Dfx

Grafik	Mangelhaft
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Ausreichend

Technisch und spielerisch unausgereift.



# Jetfighter 3 Plus

Neue Kampagnen locken Heim-  
piloten erneut ins Jetfighter-Cockpit.



Durch 3Dfx gewinnt das alte Jetfighter 3 enorm an **Rasanz**.

## Michael Schnelle

### Kein Plus

Weshalb Mission Studios kurz vor der Veröffentlichung von Jetfighter Full Burn noch eine Zusatz-CD herausbringt, ist mir wirklich ein Rätsel.

Über Missionsmangel konnte man sich eh schon nicht beklagen, und die F-14 als zusätzlicher Flieger bringt genau wie die Extraeinsätze keinerlei neue Aspekte ins Spiel. Der Szenario-Editor ist extrem unkomfortabel, und ein Netzwerkmodus fehlt nach wie vor. Höchstens als Komplettset für Einsteiger macht Jetfighter 3 Plus durch seine leicht erlernbare Steuerung immer noch Sinn.

Mit dem **Jetfighter-3-Plus-Set** (außerhalb Deutschlands auch als Platinum Edition bekannt) erweitert Mission Studios das ebenfalls enthaltene Hauptprogramm um fünf Fluggebiete. So dürfen Sie über Alaska, China, Korea, Japan und Rußland mit der F-22 oder der F/A-18 rund 70 zusätzliche Missionen bestreiten. Und im Hangar parkt auch noch eine F-14. Leider schweigt sich das Handbuch über all diese Features genauso aus wie über die neu hinzugekommene 3Dfx-Unterstützung und den sehr umständlich zu bedienenden, aber allumfassenden Szenario-Editor. **MIC**

**Genre:** Flugsimulation  
**Anspruch:** Einsteiger  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 80 Mark

**Hersteller:** Mission Studios  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** 50 MByte

**Spieler:** Einer  
**3D-Karten:** ☐ Direct 3D ☒ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

486 DX2/66  
8 MByte RAM/4fach CD

Pentium 100  
16 MByte RAM/4fach CD

Pentium 133  
16 MByte RAM/4fach CD  
3Dfx-Karte

Grafik		Befriedigend
Sound		Befriedigend
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer	nicht vorhanden	



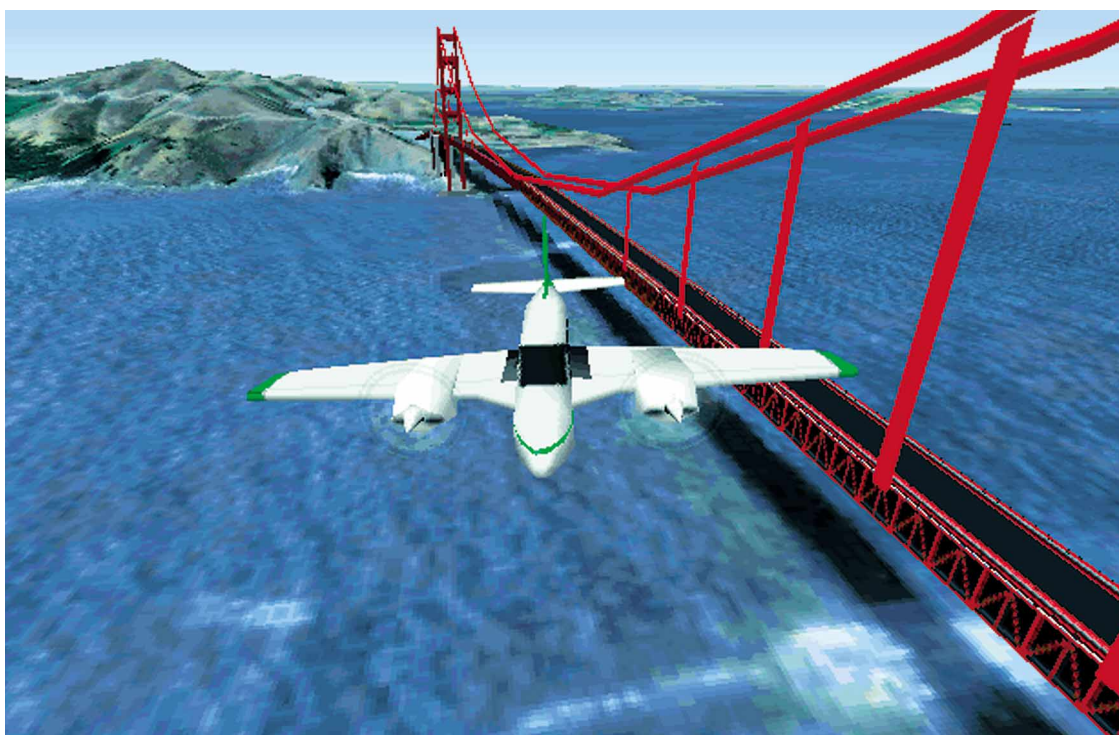
Unspektakulärer 08/15-Simulator.



Abenteuerlicher Rundflug über San Franzisko

# Flight Unlimited 2

Die Hardware-Rüstungsspirale rotiert weiter. Ausgerechnet ein ziviler Flugsimulator schafft es, auch High-End-Systeme ins Schwitzen zu bringen.



San Franzisko mitsamt Golden Gate Bridge sieht fast wie auf einem Foto aus.

Die Piper nähert sich im leichten Sinkflug der Landebahn 28L. Die Sicht ist durch Nebel eingeschränkt, und ein paar Regentropfen haben sich an der Cockpitscheibe festgesetzt. Alle Instrumente funktionieren einwandfrei, und die vorgeschriebene Landegeschwindigkeit stimmt. Kurz vor dem Touchdown passiert es: Ein startender Learjet befindet sich auf Kollisionskurs, für Ausweichmanöver ist es bereits zu spät. Was wie eine Szene aus einem neuen »Airport«-Film wirkt, waren in Wirklichkeit rund fünf Flugminuten in **Flight Unlimited 2**.

## Schön, aber begrenzt

Bereits zwei Jahre ist es her, daß Looking Glass mit **Flight Unlimited** das Flugsimulati-

ons-Genre grafisch revolutionierte. Die Kalifornier gehörten zu den ersten, die eingescannte Satellitenfotos benutzten, um möglichst reali-



So eng wird es im echten Flugbetrieb sicherlich niemals.

stische Landschaftsdarstellungen zu erreichen. Die neue Engine verwendet wesentlich mehr 3D-Objekte und auf Beschleuniger-Karten abgesoftete Texturen. Eckige Flußläufe und Pyramidenberge werden so vermieden, und Häuser haben allesamt einen individuellen Stil. Ganz so unbegrenzt, wie der Titel vermuten läßt, ist der Flugspaß in **Flight Unlimited 2** allerdings nicht. Einzig und allein San Franzisko samt Umland steht als Spielplatz für fünf propellergetriebene Maschinen zur Verfügung.

## Propellerquintett

Die Fliegerstaffel, bestehend aus den Standardmaschinen Piper, Trainer und Baron wird durch die wasserlandetaugliche Beaver und die P51D-Mustang, den meisten PC-Piloten aus diversen Weltkriegssimulationen bekannt, veredelt. Jede Maschine verfügt über ihr eigenes Original-Cockpit. Einzige Ausnahme ist die Mustang, deren 50 Jahre altes Steuerpanel durch eine modernisierte, verkehrsfunktaugliche Variante ersetzt wurde.

## Abenteuer in der Luft

Falls Ihnen das Fluggebiet nicht vertraut sein sollte, hilft ein Blick auf die sehr schön gestaltete Karte weiter. Auf Knopfdruck werden besondere Sehenswürdigkeiten wie

is Alameda Tower on guard frequency, you're in my airspace, contact me on 12



Die Innenstadt von Frisco ist das **komplexeste Szenario** und bringt selbst einen Pentium 2 zum Ruckeln.



Den Geheimagenten Mox Fulder müssen Sie zu diesem **Flugzeugträger** bringen.

Alcatraz oder die Golden Gate Bridge eingeblendet. Sie brauchen nur die gewünschte Flughöhe zu wählen, und schon befinden Sie sich direkt über Ihrem Wunschziel. Während sich diese Methode gut dazu eignet, die Land-

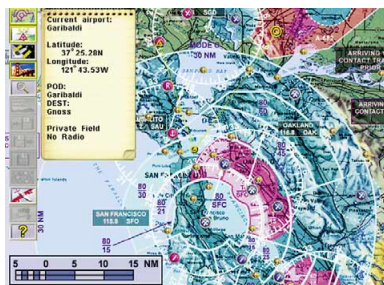
schaft zu erkunden, erfordern die rund 40 anspruchsvollen »Adventures« etwas mehr Einarbeitung. Befreien Sie die Brüder eines Mafia-Paten, oder fliegen Sie Agent Mox Fulder zu einem Flugzeugträger – so lauten die Aufträge für Nachtflüge oder Nebel-einsätze. Genaueste Kenntnis der Instrumente ist dabei genauso wichtig wie die reibungslose Zusammenarbeit mit den Verkehrsleitstellen. Die Fluglotsen passen sich mit aus Satzbausteinen zusammengesetzten Funksprüchen immer Ihrer jeweiligen Lage an und leiten Sie sicher durch den überfüllten Luft-

raum. Damit Sie den Anweisungen folgen können, sind allerdings sehr gute Englischkenntnisse Voraussetzung.

### Dynamische Szenerie

Unterwegs beobachten Sie zahlreiche Mitflieger, die den Luftraum beleben. Dicke Jumbos von Aeroflott oder Looking Glass Airlines rollen zur Startbahn oder befinden sich im Landeanflug. Transportmaschinen fliegen in der Warteschleife, und mit ein

wenig Glück machen Sie sogar eine schnittige F-18 aus. Unter einem P133 wird **Flight Unlimited 2** jedoch zur Qual, ein P166 ist für die 640x480-Auflösung gerade gut genug, und selbst auf unserem Pentium 2 mit 266 MHz ruckelte die Optik in komplexen Szenarien immer noch ein wenig. **MIC**



Per Mausklick erreichen Sie auf der **Karte** komfortabel jeden Ort.

## Michael Schnelle



### Viel Liebe zum Detail

Flight Unlimited 2 konnte mich nicht vom Fleck weg begeistern. Die Grafik verlangt mal

wieder nach einer neuen Prozessorgeneration. Außerdem vermisse ich die Kunst- und Segelfluginlagen aus dem Vorgänger.

Mit der Zeit freundete ich mich aber doch noch mit dem Looking-Glass-Neuling an. Vor allem der authentisch wirkende Funkverkehr hat mir gut gefallen. Beeindruckend auch die Wettereffekte, allen voran die Regentropfen auf der Cockpitscheibe. Leider steigern diese schicken Features die Dauermotivation nur unwesentlich. Das Fluggebiet ist relativ schnell erkundet, und die »Adventures« ähneln sich doch stark. Mir persönlich ist Flight Unlimited 2 durch die Liebe zum Detail dennoch lieber als Microsofts Flight Simulator. Mit ein paar spannenden neuen Fluggebieten könnte Looking Glass den betagten Grandseigneur leicht überholen.

## Flight Unlimited 2

**Genre:** Flugsimulation  
**Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Englisch  
**Preis:** ca. 100 Mark

**Hersteller:** Looking Glass  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Englisch  
**Festplatte:** 280 MByte

**Spieler:** Einer

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133	Pentium 166	Pentium 2 300
16 MByte RAM, 4fach CD	16 MByte RAM, 8fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD
	3Dfx-Karte	3Dfx-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	nicht vorhanden

Schöner Simulator mit kleinem Fluggebiet.

