

F-15 • Flugsimulation

HERRSCHER DER LÜFTE



Die F-15, der Luftüberlegenheitsjäger und Jagdbomber der US-Luftwaffe, wurde bereits 1974 in den Dienst gestellt. Electronic Arts, Jane's Combat Simulations und das Design-Team Origin Skunkworks zeigen, daß das zweisitzige E-Modell aber auch nach 25 Jahren noch zu den Herrschern der Lüfte gehört, besonders der digitalen.

Insbesondere während der Ereignisse des Golfkriegs zu Beginn der 90er Jahre spielte die F-15 eine wichtige Rolle in der Durchsetzung der UN-Resolutionen. Dieses Szenario steht auch im Mittelpunkt der gleichnamigen Simulation. Kernstück sind zwei dynamische Kampagnen, von denen eine die Befreiung Kuwaits anhand der damaligen Einsatzflüge nacherleben läßt, die andere führt die F-15-Staffeln in ein fiktives Iran-Szenario. Daneben finden sich ein gutes Dutzend fertiger Einzel-Aufträge, eine parametergesteuerte Schnellstart-Variante, eine Trainings-Option und der Mission-Builder. In ausführlichen Missionsbeschreibungen wird man auch über die politischen Hintergründe informiert. Leider fehlt es an einer vernünftigen Nachbesprechung nach

den Einsätzen, in der Flugroute und Ereignisse aufgezeigt werden. Die Trainings-Einheiten sind wie schon bei Longbow 2 mit Sprachausgabe moderierte Lektionen, die mit den wichtigsten kampffliegerischen Anforderungen vertraut machen. Mehr als 3.000.000 Quadratmeilen, von Syrien bis zum Iran und von Saudi-Arabien bis zur türkisch-irakischen Grenze, wurden für F-15 feinsäuberlichst kartografiert und dienen als Schauplatz der Luftesätze. Der Einsatzgestalter (Mission-Builder) läßt Sie alle möglichen Objekte zu neuen Aufträgen zusammenstellen und diente auch den Designern als Tool, um die Kampagnen zu gestalten. Bis auf einen Kilometer dürfen Sie sich dabei in das Kartenmaterial zoomen. So lassen sich recht komfortabel anspruchsvolle Aufträge wie ein nächtlicher Bombardierungsflug des flakgeschützten Bagdad oder ein Angriff auf geheime Scud-Raketen-Stellungen in der westlichen iranischen Wüste kreieren.

Realismus im Cockpit

In Geduld müssen Sie sich allerdings während der Zielflüge üben. Alle F-15-Staffeln der US Air Force operieren von saudi-arabischem Boden aus. Die langen Strecken lassen sich zwar per Zeitraffer (bis 8-fach) verkürzen, auch gibt es eine Taste für den Sprung zum nächsten Aktionspunkt, aber bis zum zugewiesenen Ziel sind PC-Piloten schon mal zehn Minuten unterwegs. Für einen Tick mehr Realismus sorgt bei diesen



Im Einsatzgestalter (Mission-Builder) wird gerade ein Flughafen samt seinen SAM-Raketenstellungen platziert. Fertige Aufträge können Sie auch per Datei mit Freunden austauschen.

Die F-15E überfliegt eine iranische Hafenstadt. Der Waffenoffizier schickt seine Sidewinder gegen feindliche Hind-Hubschrauber.



Ein getroffenes irakisches Treibstofflager im erneuten Überflug. Besonders ohne Cockpit erhalten Sie viel Übersicht.



Mit gut ablesbaren Instrumenten ist das virtuelle Cockpit auch einsetzbar und vermittelt das beste Fluggefühl.



Die Unterschiede zwischen 3Dfx- und der Software-Engine sind erstaunlich gering. Clevere Grafik-Routinen machen es möglich.

Entfernungen die Notwendigkeit des Auftankens in der Luft, ein recht schwieriges Manöver. Ganz auf der Höhe der Zeit befindet sich die Umsetzung des Funkverkehrs. Über Auswahlmenüs erhalten Sie alle derzeitigen Ansprechpartner wie Bodenkontrolle, Tankflugzeug, AWACS-Aufklärung oder natürlich Ihre Staffel-Mitglieder. Darunter verzweigten sich die jeweiligen Befehle oder Anfragen. Aber auch abseits Ihrer Kommandos palavert die KI und kommentiert Ereignisse oder gibt Zustandsberichte. Ähnlich richtungsweisend ist die Innovation der Mausbedienung im Cockpit. Alle Schalter und Hebelchen lassen sich per Mausklick aktivieren. Die komplizierte Instrumentenbedienung via kryptisch mehrfach belegtem Keyboard-Layout gehört damit der Vergangenheit an.

Spezialeffekte auch ohne 3D-Hardware

F-15 unterstützt nur 3Dfx-Chipsätze durch natives Glide API, damit bleiben alle anderen Hardwarebeschleuniger außen vor. Als Besitzer einer solchen Grafikkarte aber erwartet Sie ein Flugspektakel andersgleichen. Spezialeffekte, wie dynamische Licht- und Schattenspiele, sich verflüchtigende Rauchfahnen, durchscheinende Wolkendecken und eine große Anzahl detaillierter Bodenobjekte sowie Landschaftsmodellierung via Mipmapping zeichnen ein realistisches Bild der Ereignisse. Die Bildschirmauflösung ist jedoch auf 640x480 Bildpunkte limitiert. Voo-

do²-Besitzer müssen also auf einen Patch hoffen. Trotzdem bleibt die Darstellung immer angenehm fürs Auge. Die Framerate fällt mit der empfohlenen Hardware auch bei viel Verkehr und heftigen Gefechten selten unter 15 Bilder/Sekunde. Ein ähnliches Bild zeigt die sehr gute Software-Engine. Dank

cleverer Grafikroutinen ist es dem Design-Team gelungen, die sonst übliche Pixeligkeit zu „verwischen“ und ebenfalls reichhaltige Lichteffekte zu erzielen, ohne übertriebene Anforderungen an die Hardware zu stellen. Vorbildlich ist die bis auf den Funkverkehr komplett deutsche Lokalisierung.

Christian Müller

KOMMENTAR



» Um eine erstklassige Flugsimulation auf die Beine zu stellen, braucht es keinen Superjet wie die F-22. Electronic Arts' reichlich dienstbetagte F-15-Maschine jedenfalls geizt nicht mit technischen und spielerischen Reizen. Optik und Präsentation befinden sich auf hohem Niveau, und die Spielbarkeit wendet sich gleichermaßen an Einsteiger wie Fortgeschrittene. Besonders gefallen haben mir die Benutzerfreundlichkeit und die vielen Einstellmöglichkeiten, die ganz nach Spielerfahrung modifiziert werden können. Anfänger können die F-15 mit einem Joystick und nur vier Tasten fliegen, Veteranen dürfen auf das komplexe Flugmodell und die hochgezüchteten Cockpitsysteme zurückgreifen. Ein Extralob gebührt den Designern für die hervorragende Software-Engine, die auch ohne teure 3D-Hardware eine schnelle Darstellung erlaubt und mit einigen Programmier-Tricks die Spezialeffekte der 3Dfx-Variante nachahmt. Einzig gravierender Kritikpunkt ist – wie leider bei vielen HighEnd-Flugsimulationen – die mangelnde Einbindung eines Spielercharakters. Dadurch wirken solche Flugis immer etwas nüchtern und kalt, für Neueinsteiger vielleicht sogar abschreckend. Eine Motivationskurve à la Strike Commander hat es hingegen schon lange nicht mehr gegeben. «

VERGLEICH

Simulationsexperte Andy Hollis und das Origin Skunkworks-

Team haben ganze Arbeit geleistet und beinahe DIDs F-22 ADF vom Thron gestoßen. F-15 aber fehlt die spielerische Bandbreite, die F-22 mit dem AWACS-Modus und der ACMI-Luftkampfanalyse bietet. Für Durchschnittsspieler mit Normal-Hardware aber dürfte die neue Jane's-Simulation aufgrund der Einsteiger- und Benutzer-Freundlichkeit und der hervorragenden Software-Grafik-Engine erste Wahl sein.

- F-22 ADF87%
- F-1586%
- Joint Strike Fighter82%
- F-22 Lightning 276%
- Jetfighter 375%

Mindestens:	P 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95				
Empfohlen:	P 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, 3Dfx Glide				
Technik:	SVGA, 3Dfx Glide/SB, CD-Audio				
Multiplayer:	8-Sp. LAN, 8 SP.TCP/IP, 2Sp./PC, Modem, seriell				
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch		
CD/HD:	670 MB/35-660 MB	Preis:	ca. DM 100,-		
Hersteller:	Electronic Arts	Veröffentlichung:	erhältlich		
Grafik:	86%	Sound:	85%	Genre:	Flugsimulation

86% Einzelspiel | 90% Multiplayer

» Benutzer- und Einsteiger-freundliche HighEnd-Sim «