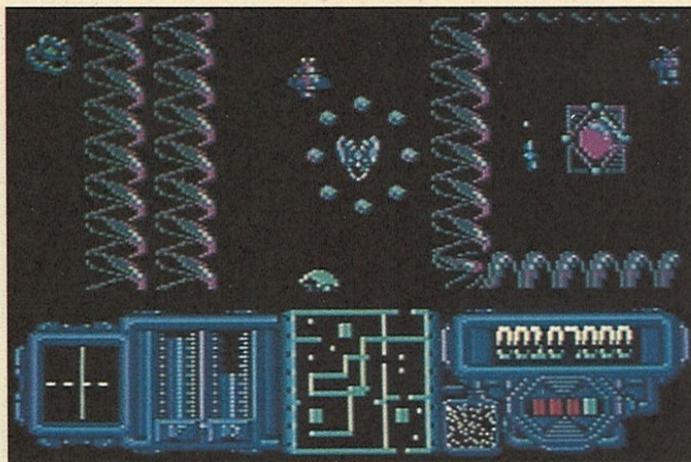


Blick aus dem Cockpit des Jagdbombers



Das Weltrauminsekt pirscht sich an den Generator heran

Fighter Bomber

SIMULATION

Sorry, Leute, hab' grad' keine Zeit für Euch... Mist! Schon wieder so'ne miese Mig-29 am Heck... Wo steckt bloß dieser lausige Wingman... Getroffen!... Wo is' die verdammte Reißleineeeee... Tja, so schnell kann's gehen, wenn man ohne Flugschein in einen Tornado steigt. Aber zum Glück gibt es da ja noch die gute alte Computersimulation, auf der man den Ernstfall schon mal im Kinderzimmer proben kann. Als eines der Spiele dieser Gattung buhlt Fighter Bomber um die Gunst der C-64-Besitzer. Hat man seinen eigenen und den gegnerischen Jet ausgewählt (hierfür stehen vier bzw. drei Maschinen bereit), so kann man sich in die eigentliche Aufgabe stürzen: Es gilt, den »Strategic Air Command«-Bomber-Wettbewerb zu gewinnen. Zumindest das Ziel des Spiels ist also - trotz tödlichem Spielzeug - relativ friedlicher Natur. Im Wettkampf sind fünf Aufgabentypen mit jeweils mehreren verschiedenen Operationen zu lösen: Geheimeinsatz, taktischer Einsatz, strategischer Einsatz und Angriffseinsatz. Für diese Prüfungen kann man den gewählten Jet jeweils mit unterschiedlichen Waffen ausrüsten.

Die Cockpits der einzelnen Maschinen sind recht realistisch und von Jet zu Jet unterschiedlich gestaltet. Überhaupt hat man sich bei der grafischen Realisierung des »Nur-Fliegen-ist-schöner«-Eindrucks viel Mühe gegeben. Das Spielgeschehen kann aus unzähligen verschiedenen Perspektiven beobachtet werden. So ist es beispielsweise möglich, einen Blick aus dem Tower zu werfen oder man kann das Ganze gar von einem Satelliten aus betrachten. Der Sound ist hingegen alles andere als gut gelungen. Er wirft die Frage auf, seit wann Kampfbomber lautlos wie Segelflieger dahingleiten. Keine Spur von Fluglärm ist zu hören. Lediglich Abstürze und Maschinengewehrfeuer werden von unmotiviertem Knacken im Lautsprecher begleitet. Dennoch: eine der realistischsten Luftkampsimulationen.

Fighter Bomber	
64'er	7
WERTUNG	von 10
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit	hoch

Fire-Fly

ACTION GAME

Hups, wer hat die Erde zerbrösel't? Das Raumschiff »Fire-Fly« schwört den Bösewichtern Rache!

Nach jahrzehntelanger Expedition kehrt der Raumschiff aus der tiefen des Weltalls zur Erde zurück. Dummerweise findet die Besatzung dort, wo die Erde sein sollte, nur noch einen Haufen kleiner Gesteinsbrocken. Dazu haben sich Außerirdische in unserem Sonnensystem eingenistet. Da das den Jungs von der »Fire-Fly« ganz und gar nicht gefällt, suchen sie nach einem Weg, die Eindringlinge zu vertreiben.

Wie bei vielen anderen Science-fiction-Spielen müßt Ihr auch hier den Hauptreaktor vernichten. Er befindet sich am rechten Rand eines interplanetaren Gitters, die »Fire-Fly« an der linken Begrenzung. Ihr schlagt Euch durchs Gitternetz, um an den Reaktor heranzukommen.

Jedes Gitterkästchen ist ein von den Aliens gesicherter Weltallsektor. Wenn Ihr so eine Fläche auswählt, wird das Raumschiff dorthin teleportiert. Um einen Sektor zu räumen, müßt Ihr vier Energiezellen auf-

spüren und zerstören. Seid Ihr auf so eine Zelle gestoßen und habt deren Schutzschirm geknackt, entscheidet ein einfaches Reaktionsspiel über den Fortbestand dieser Fläche: Auf dem Bildschirm erscheint ein Daumen, der abwechselnd nach oben oder unten zeigt.

Manche Sektoren sind unüberwindbar (Planetensymbol), andere könnt Ihr erst nach kurzen Reaktionsspielen (Pfeilsymbol) dazugewinnen. Die Energiezellen werden von vielen Alien-Schiffen bevölkert, die auf die »Fire-Fly« schießen. Ist Euer Raumschiff zu stark beschädigt, verliert Ihr ein Leben.

Das Spiel kann man zwar als überdurchschnittlich, aber keineswegs als überragend bezeichnen. Trotz guter Aufmerksamkeit reißt das Spiel nicht unbedingt zu stundenlangen Sessions hin. Wer allerdings ein Actionspiel sucht, bei dem es weniger auf permanentes Gebalgere als geschicktes Steuern ankommt, sollte sich mit »Fire-Fly« näher beschäftigen.

Fire-Fly	
64'er	7
WERTUNG	von 10
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit	mittel