



Bild 1. »Revs« und »Jet«, die beiden Super-Simulationen

Die Super-Simulationen

In Fortsetzung unseres ersten Simulations-Artikels in Ausgabe 1/86 stellen wir Ihnen diesmal zwei neue Simulationsprogramme vor: Revs und Jet.

Simulationen mit Action-Elementen gewinnen immer mehr an Beliebtheit. Zwei neue Programme fahren, beziehungsweise fliegen, voll auf dieser Welle mit: »Revs« ist eine Formel-3-Simulation erster Güte, während man mit dem »Jet« in die Lüfte geht.

Ob in der Luft...

SubLogic, die Produzenten des Verkaufshits »Flight Simulator II«, versuchen mit »Jet« eine mehr kriegerisch gehaltene Simulation unter die Leute zu bringen.

Beim Auspacken des »Jet« findet man einige Beigaben, allerdings bei weitem nicht so viele wie beim »Flight II«. Ein dünnes DIN-A3-Handbuch und eine Pappkarte müssen genügen. Die Karte enthält in Kurzform alles, was man über den Jet wissen muß, das Handbuch sehr detaillierte Informationen über Programm und Flugzeuge.

Simuliert wird nicht nur einer, sondern gleich vier Jets. Der Spieler kann zwischen einer landgestützten F-16 und der Flugzeugträger-Version, einer F-18, wählen. Startpunkt für den Ausflug ist dann jeweils ein ordinärer

Hangar oder der Flugzeugträger »U.S.S. Nimitz«. Und damit die Fliegerei nicht langweilig wird, simuliert der Computer noch ein paar russische MiG-21 und MiG-23 mit, über die der Spieler verständlicherweise keine Kontrolle hat.

Die gespeicherte Landschaft des Jet ist etwas dürftig ausgefallen. Man muß sich mit großen Land- und Wasserflächen, garniert von einigen feindlichen Stützpunkten, begnügen. Städte und geographische interessante Landschaften sind nicht zu finden. Dafür darf man Disketten des »Flight II« im Jet als Landschaftsdisketten verwenden.

Der Spieler hat sich durch mehrere Auswahlmenüs zu »kämpfen« bevor er abheben darf. So wird er als erstes gefragt, ob er's lieber bunt oder schwarzweiß hätte. Das zweite Menü ist das wichtigste, stellt man doch hier den Spiel-Modus ein. Der Modi gibt es vier, die da lauten:

»Dogfight«: Aufgabe ist es, möglichst viele russische Flieger vom Himmel zu holen, bevor man selber abgeschossen wird. Die Russen schießen nämlich äußerst

scharf zurück. Wer dreimaligen Abschub durch rechtzeitiges Betätigen des Schleudersitzes überlebt, wird vom Dienst suspendiert, oder anders ausgedrückt: »Game Over«.

»Target Strike«: Hier sind russische Land- und Seeziele (je nach Standort) zu vernichten. Die Gegner wehren sich diesmal mit Boden/Luft-Raketen. Auch hier gilt: Drei Flugzeuge darf man verlieren, dann ist Schluß.

Für etwas friedfertigerer Gemüter gibt es den »Free Flight«. Hier darf man seinen Jet mal ausfliegen, ohne gleich schießen zu müssen. Dieser Modus ist ideal sowohl zum Üben wie auch für Kunstflug.

Der vierte Modus ist recht uninteressant, denn hier übernimmt der Computer alle Rollen und führt so ein zünftiges Demo eines »Dogfight« vor.

In weiteren Menüs ist der Schwierigkeitsgrad, der Flugzeugtyp und die Bewaffnung zu wählen. Der Spieler kann AIM-9-Side-Winder- und AIM-7-Sparrow-Raketen, ein M-61 Maschinengewehr sowie AGM-65-Maverick- und MK-82-Smart-Bomben mit an Bord nehmen. Was und wieviel man mitnehmen sollte, hängt vom Modus und Schwierigkeitsgrad ab.

Nun geht es endlich los. Sie haben sich eine F-18 gewählt und stehen auf dem Startkatapult des Flugzeugträgers. Sie schalten ihre Nachbrenner ein und in dem Augenblick, indem Sie vollen Schub erreichen, lösen Sie das Katapult aus. Mit irr-sinniger Beschleunigung fegen Sie über das Deck und rasen kurz darauf mit doppelter Schallgeschwindigkeit über das Wasser. In Ihren Ohren klingt das geschickte programmierte Heulen der Düsenmotoren. Der Bildschirm zeigt in 3D-Grafik Wasser, Land, Gebäude, Flugzeuge und Schiffe.

Flight-Simulator-II-Fans, die eine stark verbesserte Grafik erwartet haben, werden enttäuscht. Die Grafik des Jet ist nur unwesentlich schneller. Dafür wurden mehr Zusatzfunktionen in den Jet gepackt. So kann man, ähnlich einem Fernglas, weit entfernte Objekte

heranzoomen. Wer seinen Jet mal von außen sehen will, kann sich per Knopfdruck in den Kontrollturm versetzen lassen. Sehr witzig ist diese Option, wenn man bei gelandetem Jet den Schleudersitz betätigt: Man sieht deutlich, wie ein kleines Strichmännchen in die Luft geschleudert wird, um dann sanft an einem Fallschirm zu Boden zu schweben.

Wem die andauernde Schießerei nichts ausmacht, bekommt mit Jet einen hervorragenden Simulator. Hier wurde fast alles berücksichtigt, egal ob Aerodynamik der Flugzeuge und Raketen oder Einwirkung der Fliehkraft auf den Menschen. Ist diese zu hoch oder zu niedrig, führt dies zu den gefürchteten Red- und Black-outs: Der Pilot verliert das Sehvermögen, kurz darauf das Bewußtsein und natürlich die Kontrolle über das Flugzeug. Zusammengefaßt ist Jet eine Flug-Simulation erster Klasse, die im Punkt Realität höchstens vom »Flight Simulator II« überflügelt wird.

...oder zu Land

Wer sich nicht in die Lüfte begeben, sondern auf festem Boden bleiben will, könnte mit »Revs« seine Simulation gefunden haben.

Autorennspiele gibt es viele, echte Autorennsimulationen sind selten. Doch mit »Revs« gibt es nun ein Programm, das den Schwerpunkt voll auf die Simulation legt, ohne daß der Spielspaß zu kurz kommt. Gefahren wird mit einem RALF-RT3-Toyota auf den britischen Weltmeisterschaftsstrecken Silverstone und Brands Hatch. Über Auto wie Strecke geben zwei Anleitungshefte detaillierte Informationen. Wichtigster Unterschied zwischen einem Formel-3 und dem heimischen Volkswagen (oder anderem Serienauto): Einen Formel-3 fährt man nicht nach Tachometer, sondern nach Drehzahlmesser, im Fahrerjargon liebevoll »Revs« genannt. Bei einem Rennen kommt es stets darauf an, den Motor optimal auszunutzen, die hohe Geschwindigkeit ergibt sich dann von selbst. Wird

eine Höchstdrehzahl überschritten, kann man ernsthafte Probleme mit dem Motor bekommen.

Bevor man allerdings die Strecke seiner Wahl befährt, müssen die Spoiler des Autos eingestellt werden. Hier sollte ein möglichst guter Kompromiß zwischen Bodenhaftung und Luftwiderstand geschlossen werden. Dieser Thematik ist übrigens ein ganzes Kapitel in einem der Hefte gewidmet.

Einer gegen neunzehn

Wer will, kann jetzt gleich gegen 19 Mitkonkurrenten fahren, oder erst einmal üben, was sich gerade für Anfänger empfiehlt. Danach heißt es Zündschlüssel drehen, Gas geben, Gang einlegen und los geht's. Der Wagen legt viel Wert auf korrektes Schalten, sonst liegt man entweder im Graben oder steht bewegungslos auf der Strecke. Ist man schnell genug, geht es ans Überholen der Gegner. Das ist nicht ganz einfach, da manche Fahrer einen durch riskante

empfundene, es wurden sogar deren Höhenunterschiede berücksichtigt. Der Wagen verhält sich bei Steigungen anders, als wenn es bergab geht; und wer zu schnell fährt, wird bei kleineren Hügeln kräftig durchgeschüttelt.

Im Rennen fährt man gegen 19 Mitstreiter, deren Namen auf einen Sinn für Humor beim Programmierer schließen lassen: Miles Behind, Davey Rocket oder Peter Out geben sich hier die Ehre. Wer es auf ein Turnier

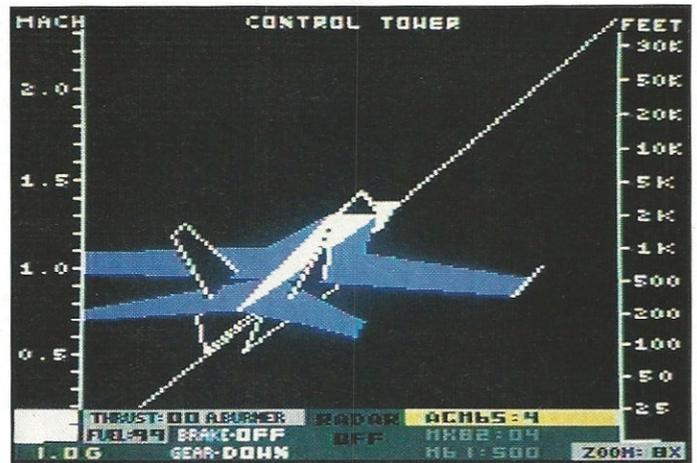


Bild 2. Der Jet, eine F-18, beim Start vom Flugzeugträger



Bild 3. Eine typische Kampfszene, live aus dem Jet

zeit gibt. Man darf sie ruhig mit dem Flaggschiff der Flugsimulationen, »Flight II«, vergleichen.

1986 scheint also ein gutes Jahr für die Simulations-Liebhaber zu werden. Ein grandioser Anfang ist auf jeden Fall gemacht.

(Manfred Kohlen/bs)

Info: Jet, Softline, Schwarzwaldstr. 8a, 7802 Oberkirch, ca. 160 Mark (Diskette)
Revs, Rushware, An der Gumpesbrücke 24, 4044 Kaarst 2, ca. 80 Mark (Diskette)

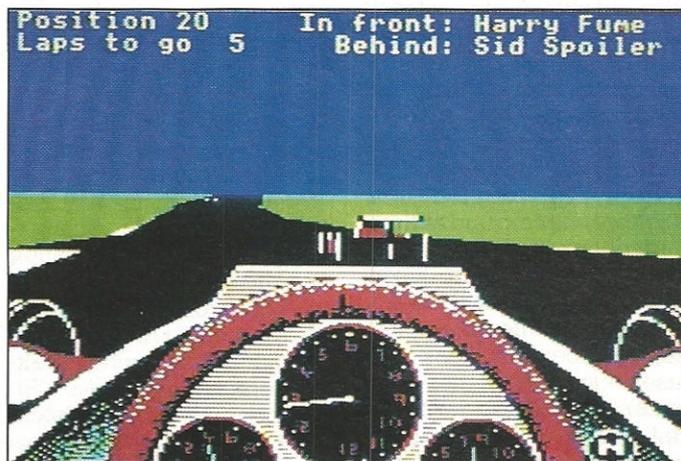


Bild 4. Spannender als echte Formel-3: Revs

Manöver abdrängen wollen. Große Hilfe bietet hier der Rückspiegel, der herannahende Autos klar zeigt. Gesteuert wird mit Tastatur, Joystick oder Paddles. Einige wichtige Funktionen werden immer über die alphanumerische Tastatur kontrolliert.

Die beiden Rennstrecken wurden ihren britischen Originalen sehr genau nach-

im Kreise der Freunde oder Familie anlegt, wird ebenfalls bedient. In einer Vorrunde darf jeder Spieler eine Runde über den Kurs drehen. Dabei wird einerseits seine Startposition bestimmt. Andererseits merkt sich der Computer den Fahrstil jedes einzelnen Fahrers. Im eigentlichen Rennen, das jeder Spieler alleine fahren

muß, werden die menschlichen Gegner dann einfach mitsimuliert! So kann man gegen seine Freunde fahren, obwohl nur einer am Computer-Steuer sitzen kann.

Für die Formel-3-Neulinge gibt der weltbekannte Fahrer David Hunt in einem der beiden Hefte viele Tips. Er beschreibt die Strecke, mögliche Überholmanöver, die Eigenschaften der Computergegner und vieles andere mehr. Ein Poster der Rennstrecken rundet den Pakungsinhalt ab.

Mit Revs liegt eine ausgezeichnete Fahrsimulation vor, die realistisch und fesselnd zugleich ist. Mit dem hohen Realitätsgehalt ist aber auch ein hohes Frustrationselement hinzugekommen, denn Revs ist wahrlich kein leichtes Spiel. Wer eine Runde heil besteht, und unter 3 Minuten bleibt, darf sich schon als Halb-Profi sehen.

Damit ist Revs die beste Auto-Simulation, die es der-

Kurz getestet: Scenery Disks

Nach monatelanger Wartezeit sind jetzt endlich die ersten Zusatzdisketten für den »Flight Simulator II« lieferbar. Von diesen sogenannten Scenery-Disks gibt es inzwischen sechs Stück, die den gesamten Osten der USA abdecken. Wer nun aber frohen Mutes in den Laden stürzt, um die Diskette Nummer CM-SD3 zu bestellen und dann über San Francisco seine Kapriolen zu ziehen, den müssen wir warnen: Auf den Disketten befinden sich nur die wichtigsten Landschaftsdaten wie Flüsse, Autobahnen und Flughäfen. Andere, optisch ansprechendere Gegenstände wie Städte und Gebäude fehlen fast völlig. Durch diese Beschränkung ist der Wert dieser Zusatzdisketten stark gemindert. Dafür sollen demnächst sogenannte Star-Disketten einzelner Städte erscheinen, auf denen wirklich alle wichtigen Gebäude, Sehenswürdigkeiten und ähnliches gespeichert sein sollen. (bs)