

# Fast wie richtiges Fliegen

Auch der Blick von oben ist möglich



Wenn Sie auch zu den Zeitgenossen gehören, denen das Fliegen nur auf dem Passagiersitz eines Linienflugzeugs vergönnt ist, dann gibt es etwas Neues für Sie und Ihren Commodore 64.

Der Flight-Simulator II von Sublogic im Vertrieb der Lucius Computer-Programme (190 Mark) stellt ohne Übertreibung alle bekannten Flug-Programme in den Schatten.

Das Fluggerät ist eine Piper Pa 28-181 Archer II. Ihre Instrumente und Flugeigenschaften werden täuschend echt simuliert. Über 80 Flughäfen kann der Computer-Pilot in den USA ansteuern. Ein riesiges Terrain, das nur die wenigsten überfliegen werden. Die relativ realistische Abbildung des Geländes ist allein schon ein Genuß für das Auge.

Nun zum Flugeschehen. Je nach Können und vor allem Mut ist es möglich, zwischen drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden zu wählen: Dem »realistic«, dem »easy« und dem »slew« Modus. Die höchsten Ansprüche an die Fähigkeiten des Piloten stellt der Realflug. Hier ist vom Starten des Motors über den Kampf mit den verschiedensten Handicaps und Defekten bis zum sensiblen Flugverhalten alles vorhanden. In den vollen Ge-

nuß der Landschaft und der Flugumgebung kommt man am besten durch Anwählen des »slew« Modus. Das Flugzeug fliegt dann wie ein Hubschrauber.

Zu Beginn der fliegerischen Laufbahn ist es sinnvoll, der ausgezeichneten (noch englischen) Anleitung zu folgen. Dadurch erspart man sich so machen unfreiwilligen »Crash«.

Der Horizont und die Landschaftsmerkmale bewegen sich beim Fliegen naturgetreu, entsprechend der jeweiligen Flugposition über den Bildschirm. Aber Vorsicht; nicht die Instrumente vergessen! Schnell kann es geschehen, daß man übersteuert oder zu niedrig fliegt.

Starten möchte ich in New York. Dazu sind die Koordinaten des Abflugortes im Editmodus einzugeben; in diesem Fall ist das 17070/20990. Nach kurzen Diskettenmanövern, die leider im ganzen Spiel immer wieder notwendig werden, erscheint New York auf dem Bildschirm. Vorsichtig die Geschwindigkeit erhöhen, leicht nach oben ziehen, sanft eine Rechtskurve einleiten, nur nicht übersteuern und immer den Höhenmesser im

Auge behalten — ein Kommando folgt auf das nächste. Vor mir erscheint das World Trade Center mit seinen beiden Türmen. Der Abenteuerer in mir wird wach. Etwas tiefer noch, und da sind sie auch schon, immer größer und bedrohlicher werdend.

Als ich zwischen den Türmen durchfliege, wage ich einen Blick nach unten und was ich sehe läßt meinen Atem stocken: Ich bin zu tief! Dies waren

meine letzten Gedanken. Als ich »aufwachte«, stand nur noch »crash« auf dem Bildschirm.

Nicht unerwähnt soll auch das auswählbare Actionspiel im Flight II bleiben. Nicht etwa, daß Flight II ohne das Luftkampfspiel »World War I Ace« kein vollständiges Programm wäre. Im Gegenteil, beide Programme könnten auch separat verkauft werden. Die Aufgabe des Piloten besteht beim »World War I Ace« darin, feindliche Stellungen, Depots und Fabriken zu beschießen. Das Flugzeug ist dazu mit Maschinenkanonen und Bomben bewaffnet. Damit der Angriff realistischer wird, wehrt sich der Feind mit sechs äußerst aufdringlichen Jagdfliegern. Diese sind nur durch waghalsige Flugmanöver und intensiven Einsatz der Bordkanone abzuschütten.

Es ist unbestreitbar, auch dieses Spiel begeistert, mich persönlich mehr durch die gelungene Grafik und Animation, als durch die Spielidee. Wer aber gerne als »Richthofen« durch die Lüfte jagen möchte, wird sicher einige seiner bisherigen »Actionspiele« zumindest vorläufig beiseitelegen.

Insgesamt, wobei der Flugsimulator der wichtigere Teil ist, kenne ich kein Programm, das den Flight II in bezug auf Spielmotivation, Grafik, Beeinflussbarkeit der Handlung und Abwechslungsreichtum erreichen könnte. Am besten gefällt mir aber, daß mit Flight II ein Unterhaltungsprogramm geschaffen wurde, das sicher nicht nur die jüngere Generation begeistert. (Arnd Wängler)

Das Edit-Modus

