

## ANGEKLIKT

### Vergleichstest: F/A-18 Korea und TopGun - Fire at Will

Empire Interactive / Microprose



Dies beiden Spiele sind zwar von der Verpackung her beide sehr ansprechend, aber F/A schlägt TopGun um Längen. Während TopGun bereits vor über vier Jahren auf dem PC erschien, und ein großer Flop

war, und damit immer noch die alten Polygonetechniken nutzt, hat F/A mittlerweile sogar eine 3dfx Unterstützung, und ist auch auf Windows erhältlich. Microprose hat TopGun nicht einmal für den Mac überarbeitet und liegt in der alten PC-Fassung vor.

**Grafik:** In Sachen Grafik fällt die Entscheidung nicht schwer. F/A schlägt TopGun mit und selbst ohne 3dfx-Grafik (In diesem Test keine Bilder, bitte diesem Link für mehr Bilder folgen) . Die Grafik bei TopGun wirkt auf den ersten Blick recht gut, erweist sich dann aber bei näherem Hinblick als ungenau, verpixelt und sehr ruckelig. (In diesem Falle auf einem G3 mit 3D-Overdrive!) Das schlimmste ist, dass die Realistik bei TopGun überhaupt nicht berücksichtigt wird. Es gibt immer einen Grafikfehler, wenn man sich in sehr hoher Höhe drehen will, denn das Flugzeug dreht sich in einer Millisekunde auf einmal wieder in die waagerechte Flugposition. Dieses Problem ließ sich nicht beheben. Alles in allem ist die Grafik bei TopGun sehr veraltet und kann nicht mehr mit F/A konkurrieren.

**Steuerung:** Die Steuerung ist eigentlich bei beiden Spielen vergleichbar, aber leider gab es bei F/A Hornet Korea ab und zu ein Steuerungsproblem im 3dfx-Modus. Das Flugzeug drehte immerzu nach links, auch wenn man nichts tat, und stabilisierte sich erst, wenn man auf links drückte. Nach ein bis zwei Neustarts des Programm war der Fehler aber für lange Zeit unterdrückt, und kam erst beim etwa 13. Mal wieder zum Vorschein. Auch diesmal konnte man den Fehler durch einen Neustart beheben.

**Missionen:** TopGun hat mit seinem Umfang von 2CDs zwar weitaus mehr Missionen zu bieten, aber F/A Hornet hat auch noch einen Mission-Editor, mit dem man seine eigene Mission zusammenbauen und fliegen kann. Zudem hat die deutsche Version von F/A Hornet Korea 18 \*exclusive\* Zusatzmissionen zu bieten. Für alle bestandenen Missionen gibt es in

### Im Überblick: F/A-18

Hersteller	Empire Interactive
Preis	DM 119.-
Wertung	sehr gut

### Im Überblick: TopGun

Hersteller	Microprose Software
Preis	DM 119.-
Wertung	ungenügend

### Fazit:

TopGun ist sein Geld nicht mehr wert und ist sogar auf dem PC so gut wie nicht mehr zu bekommen. Man sollte sich auf jeden Fall für F/A Hornet Korea entscheiden, dass sich als Mac-würdig erwies, und mit einer 3dfx-Karte ein sehr gutes Vorbild für kommende Flugsimulatoren ist.

beiden Spielen dann je nach Schwierigkeitsgrad eine Auszeichnung und eine Beförderung, mit der man dann zu den schwierigeren Missionen gelangt.

**Anleitung:** Die Anleitung ist bei TopGun leider völlig in Englisch gehalten und umfasst das wesentlichste auf 84 Seiten. Die Anleitungen zu F/A Hornet Korea sind weit umfangreicher. Es gibt eine Englische, die wirklich alles offenbart und sogar die Flugzeuge vorstellt und einen Umfang von 240 Seiten hat, und eine deutsche Anleitung, die alles wesentliche auf 70 Seiten in gutem Deutsch erklärt.

**Mindestvoraussetzungen:**

*F/A Hornet Korea:*

PowerMac mit 100Mhz und MacOS 7.5 oder höher, 256 Farben, 16 MB RAM, 35 MB Platz auf Festplatte, 2fach CD, 3dfx optional.

*TopGun:*

PowerMac 80Mhz (120 empfohlen) oder höher, 16MB RAM, 32 MB Platz auf Festplatte, Farbmonitor, System 7.1 oder höher, 2fach CD, Joystick (nach Karton) nötig, aber auch mit Tastatur spielbar.

Takeo Apitzsch

---

[Seitenanfang](#)