

Müssen sich Hobbyflieger üblicherweise durch dicke Spielanleitungen kämpfen, so ist das bei „Jump Jet“ anders. Nach ein paar Tastendruckern kann der Senkrechtstarter losfliegen.

Flugsimulatoren gehören zu den beliebtesten Spielen am Computer. Der Traum vom Fliegen wird zur Wirklichkeit.

Bequemer Start vom Flugzeugträger

Jump Jet ein vollwertiger Flug-Simulator, doch zum Starten sind nur drei Handgriffe nötig: Mit „F“ die Klappen runter, mit „3“ vertikalen Schub einstellen und mit „+“ Power aufs Maximum. Schon startet der Harrier, ein Senkrechtstarter. Er operiert von einem Flugzeugträger aus. Nach dem Start zeigt der Bildschirm die Instrumententafel mit Blick aus dem Cockpit auf Wellen und Wolken. Dann heißt es: Power mit „-“ zurücknehmen und mit „2“ den richtigen Schub auf die Flügel bringen.

Auf dem Radar sieht der Spieler ständig den Flugzeugträger und ein Dreieck, das ein feindliches Flugzeug darstellt. Bevor er sich ins Gefecht stürzt, muß der Düsen-

jäger eine angemessene Geschwindigkeit erreichen. Dazu werden die Klappen mit „F“ wieder hochgestellt und das Fahrwerk mit „U“ eingezogen.

Ist eine Geschwindigkeit von mindestens 180 Knoten erreicht, stellt der Pilot mit „1“ den rückwärtigen Schub ein. Nun geht's schneller vorwärts und mit dem Joystick wird das Flugzeug auf feindlichen Kurs gebracht.

Schwierige Flugphase:

Landen mit Radarhilfe

Ist der Gegner vom Cockpit aus mit bloßem Auge auszumachen, drückt der Pilot einfach auf „M“ und das Zielquadrat erscheint. Das Abschießen der vier Raketen darf nicht verzögert werden. Denn auch der Gegner hat nicht nur Wasserpistolen eingebaut. Nach erfolgreicher Mission kommt die schwierigste Phase des Fluges: das Landen. Mit Radarhilfe fliegt der Pilot auf den Träger zu. Dabei ist zu beachten, daß bei Blickkontakt eine Höhe zwischen 50 und 200 Fuß sowie eine Geschwindigkeit unter 20 Knoten erreicht sein muß. Steuert der Spieler den Harrier genau auf das Schiff zu und stimmen alle Werte, so wechselt die Bildschirmanzeige, und das Flugzeug kann genau über dem Landefeld plziert werden. Mit „-“ wird die Treibstoffzufuhr langsam gesenkt, so daß der Flieger glücklich landet und sich nach einer Tasse Kaffee die Beförderung abholen kann. Bei der Landung ist zu beachten, daß die Klappen nach unten gestellt sind und das Fahrwerk ausgefahren ist. Sonst gibt

SENKRECHT

STARTER

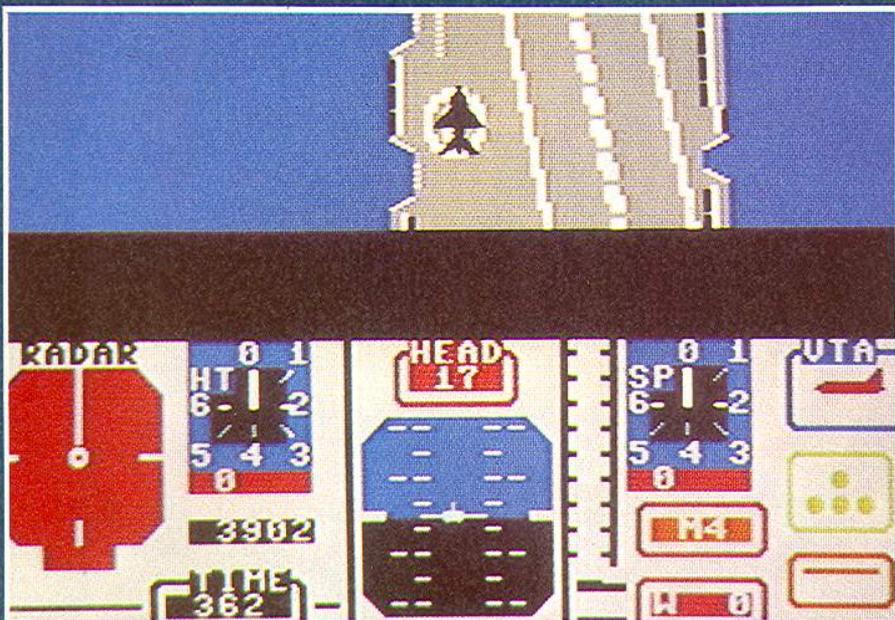


Bild 1



Bild 3 ▼

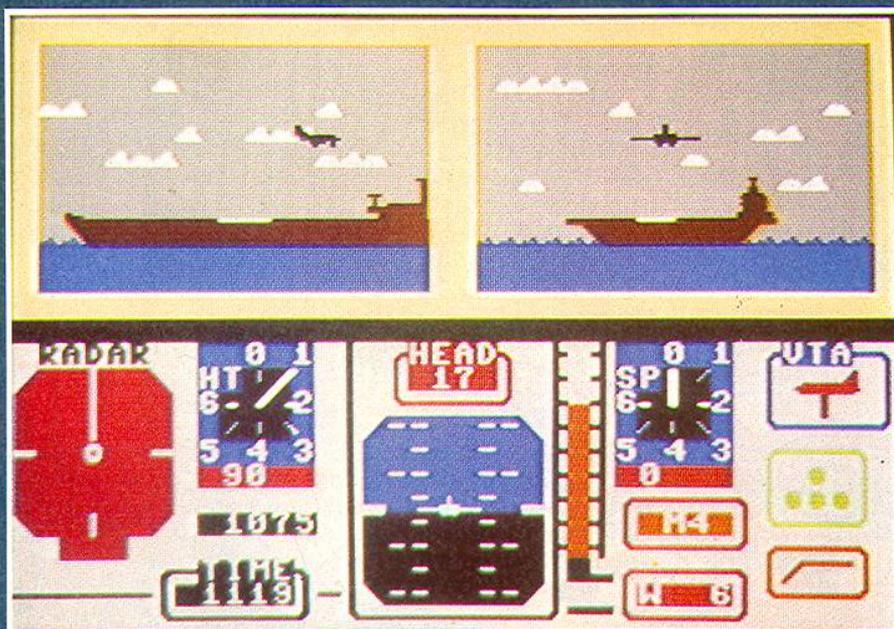


Bild 2



es ein böses Erwachen vor Petrus' Himmelspforte. Das Spiel hat insgesamt fünf Schwierigkeitsstufen. Die Wetterbedingungen verschlechtern sich zusehends und die erlaubte Zahl von Fehlbedienungen nimmt ab. Der Sound ist zwar eintönig, doch

sicherlich gut simuliert, denn in einem echten Harrier wird auch keine Stereoanlage zu finden sein. Die Sprachausgabe — ein ständiges Dröhnen — dürfte allerdings nur für die Programmierer des Spiels verständlich sein. Fazit: Ein empfehlenswerter Flugsimulator, der weniger durch seine Grafiken als durch seinen hervorragenden Simulationsablauf überzeugt. (Thomas Tai)

Die Instrumente auf der unteren Bildschirmhälfte informieren über die Flugsituation. Die obere Hälfte zeigt den Sea Harrier auf dem Deck des Flugzeugträgers (Bild 1), über dem Träger schwebend (Bild 2) und auf Feindflug über dem Meer (Bild 3).