

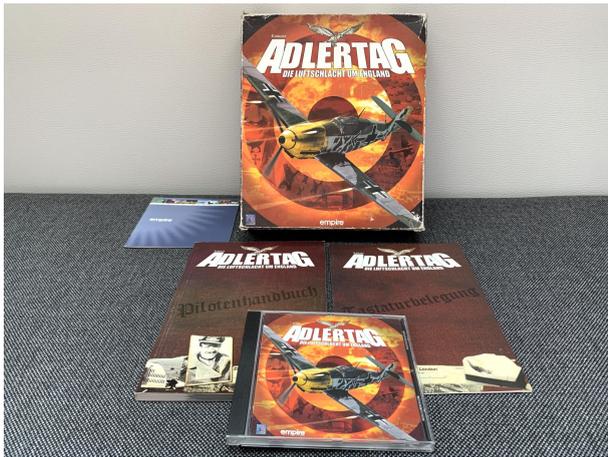
Hallo, und herzlich willkommen beim ersten "Director's Cut", einem ganz neuen Podcastformat von "Game Not Over", das ich exklusiv für meine Unterstützer auf Steady ins Leben gerufen habe. Auch hier werde ich Spiele besprechen, mit denen ich im Laufe meiner halbwegs langen Karriere in dieser Branche den einen oder anderen Kontakt hatte. So weit, so bekannt. Anders als in den regulären Episoden aber wird es hier explizit NICHT um Spiele gehen, die mir besonders nahe am Herzen stehen, oder die ich mit Gluthitze verachte - die bespreche ich ja schon zur Genüge in den normalen Folgen. Nein, hier wird es um DIE Spiele gehen, die ich damals getestet, und seitdem in aller Regel nicht mehr angefasst habe - die aber trotzdem aus dem einen oder anderen Grund wichtig für mich sind oder es wenigstens mal waren. Die schaue ich mir aus der "So um die 20 Jahre klüger"-Perspektive mal an, und versuche herauszufinden, wie halbwegs richtig oder grotesk falsch ich mit meiner damaligen Einschätzung lag. Und Platz für die eine oder andere Anekdote wird vermutlich auch noch sein. Das versuche ich ab sofort so regelmäßig wie möglich zu machen. Daumen sind gedrückt.



Der naheliegendste Kandidat für den ersten "Director's Cut" wäre natürlich "Turok 2: Seeds of Evil" gewesen - mein erster großer Test für den PC Joker, meine erste Titelgeschichte, meine erste absurd hohe Wertung. Aber gerade über dieses Spiel habe ich speziell im Jahr 2021 schon so VERDAMMT VIEL gesprochen! Zuerst mit den Kollegen vom "Games Insider"-Podcast, [wo es gezielt um den damaligen Test ging](#), und danach mit dem großartigen [Dom Schott](#) vom Podcast "[OK Cool](#)", wo wir uns das Spiel an sich [zur Brust genommen haben](#). Reicht dann jetzt auch langsam mal. Wie jemand auf Twitter [sehr richtig bemerkte](#), hat wohl kaum einer jemals mehr über "Turok 2" gesprochen als ich - vermutlich nicht einmal dessen Entwickler. Was ich damit sagen möchte: Das Kapitel "Turok 2: Seeds of Evil" ist zumindest für mich jetzt endgültig abgeschlossen - wer darüber wirklich gefühlt ALLES erfahren möchte, möge sich bitte diese beiden Podcasts anhören. Und weil "Turok 2" also im Grunde mein Einstand in der Spielebranche war, und ich darüber einfach nicht mehr reden möchte, habe ich mir als erste Bühne für den "Director's Cut" dann folgerichtig DAS Spiel ausgesucht, das das ENDE meiner ersten Karriere in ebendieser Branche besiegelte - nämlich "Adlertag - Die Luftschlacht um England"

Was ist "Adlertag"? Zunächst einmal ist das ausschließlich der deutsche Name dieses Spiels, das im Original eigentlich "[Rowan's Battle of Britain](#)" heißt, und sich, naja, um ebendiese "Battle of Britain" dreht, die namensgebende [Luftschlacht um England](#). Das war wohl eine der wichtigsten Luftschlachten des zweiten Weltkriegs - wenn nicht sogar DIE wichtigste von allen, da sie sich über viele Monate hinwegzog, und sowohl das Luftschicksal von Nazi-Deutschland besiegelte als auch einen wichtigen Schritt in Richtung des Endes des Zweiten Weltkrieges bedeutete. Eines der wichtigsten Daten in dieser Schlacht war der 13. August 1940 - der als "Adlertag" in die Geschichte einging, da die deutsche Luftwaffe an diesem Tag ihre Großangriffe auf Einrichtungen der Royal Air Force fokussierte, dankbarerweise reichlich erfolglos.

Und ja, darauf konzentriert sich dann eben auch das Spiel. Dessen Packungsrückseite das Folgende zu sagen hat: *“Im Sommer 1940 tobte die bedeutendste Schlacht des Zweiten Weltkriegs im Himmel über England. 28 spannende Flugmissionen versetzen Sie sofort mitten in das action-geladene Geschehen. Falls Sie lieber in die Rolle eines hochrangigen Kommandeurs schlüpfen möchten, entscheiden Sie sich für eine der beiden Parteien und spielen Sie die gesamte Kampagne vom Anfang bis zum Ende. Um Ihr Leben zu verteidigen, werden Sie in dieser frenetischen Schlacht all ihre strategischen Fähigkeiten und Flugfertigkeiten benötigen. Rowans Adlertag behandelt einen Abschnitt der Geschichte, in der Menschen große Opfer brachten und die Chancen der Kriegsparteien unterschiedlicher nicht sein konnten.”*



Wie der Name schon verrät, wurde das Ganze von *“Rowan Software Ltd.”* gemacht, einem britischen Entwickler und Publisher, der 1987 gegründet wurde und vor allem für diverse Flugsimulationen bekannt war - darunter Namen wie *“MiG Alley”*, *“Flying Corps”*, *“Reach for the Skies”*, *“Dawn Patrol”* oder *“Overlord”*. Insofern ist es nicht wirklich verwunderlich, dass auch *“Adlertag”* wieder den gleichen Händen entspringt, die auch schon DIESE Titel hervorgebracht haben - allen voran

Chefprogrammiererin Gem Taylor sowie die beiden Designer Rod Hyde und Mark Shaw. Denn genau wie die eben genannten Spiele ist auch *“Adlertag”* nicht sonderlich anspruchsvoll, aber immerhin ganz okay spielbar. Es erschien im Dezember des Jahres 2000, im Vertrieb von Koch Media bzw. Empire Interactive.

Und wenn euch all das nichts sagt, dann muss euch das nicht unangenehm sein. Denn ganz, ganz ehrlich, unter uns Astronauten und Löwenbändigern: Das Ding interessiert kein Schwein! Ist halt eine typisch-generische Zweiter-Weltkriegs-Flugsimulation, in der man 28 Missionen lang diverse bekannte Propellermaschinen wie die Messerschmitt Bf 109 oder die Supermarine Spitfire fliegen darf bzw. wenn man auf all die herzerreißende Cockpitaction keinen Bock haben sollte, auch einfach den Bordschützen im Heck eines Bombers mimen kann, um die jeweils andere Kriegspartei so zahlreich wie möglich aus den nicht komplett furchtbar dargestellten Himmeln zu holen, bei denen eigentlich nur ein Feature halbwegs beeindruckend ist - nämlich dass da drin Hunderte Flieger gleichzeitig herumschwirren. Das Flugverhalten lässt sich zwar halbwegs detailliert einstellen, ist aber in jedem Fall eher arcadig als Simulation. Und wem selbst das schon vor lauter Aufregung das lauwarme Wasser aus der Hand gleiten lässt, der darf auch seine wertvolle Lebenszeit vor einem sensationell öden taktischen Bildschirm verschwenden, bei dem man die französische Nord- und die britische Südküste überblickt, und von da aus die Angriffe der Flugzeugstaffeln plant, während im Hintergrund gelegentliches Fußtrappeln und leise klingelnde Telefone den Eindruck vermitteln, in der langweiligsten Bibliothek aller Zeiten gestrandet zu sein. Wie war das nochmal auf der Packungsrückseite? *“28 spannende Flugmissionen versetzen Sie sofort mitten in das action-geladene Geschehen.”* GLATT GELOGEN, EY!

Nichtsdestotrotz kassierte das Spiel zum Teil enorm hohe Wertungen: [In der 201. Ausgabe](#) der amerikanischen "Computer Gaming World" vom April 2001 zum Beispiel gibt's 4½ von 5 möglichen Sternen sowie das Fazit: *"Although my head sometimes chastises this sim for what it got wrong, my heart is singing the highest praise for what it has right. Not since I first started flying simulations have I been this engrossed. With a thousand planes on the screen at once, BOB has brought me closer than ever before to the most famous air battle of all time."* Gleichzeitig gibt's auf Gamespot [eine Wertung von satten 84%](#), sowie den Spruch: *"Players will discover a truly impressive simulation like nothing to date since European Air War. If you're experienced with air-combat simulations and you manage to get it working well, you'll undoubtedly fall in love with Battle of Britain."*



Hierzulande ging's erstmal nur minimal weiter runter: Im [PC Player 2/2001](#) verleiht Martin Schnelle dem Spiel eine Wertung von 77% für Solisten und 80% für den Mehrspielermodus. Sein Fazit: *"Mein Wankelmut wurde hier auf eine harte Probe gestellt. Doch Luftkämpfe mit mehreren Gruppen Fliegern - also Hunderten von Maschinen - sind sehr beeindruckend. Dazu dürfen Sie selbst entscheiden, welche Angriffsziele Sie für wichtig halten. Indes, der Planungsteil erfordert einige Einarbeitung. Und überhaupt - welcher von den kleinen Fliegendreck-Punkten ist denn jetzt der Gegner? Eine Bezeichnung wäre da nicht schlecht gewesen. Dazu kommt ein Hardware-Hunger, der seinesgleichen sucht. Trotzdem finden Sie eine Menge Detailverbesserungen: Mochten Sie MiG Alley, werden Sie Adlertag lieben."*

Martins Bruder Mick Schnelle hat im zeitgleich erschienenen GameStar nur noch 73% fürs Spiel übrig, zu dem er das Folgende schreibt: *"Mann oh Mann, bei Adlertag sind heftig viele Flieger gleichzeitig in der Luft. Dass die Grafik dabei immer flüssig bleibt, finde ich beeindruckend. Schade, dass die Missionen auf die Dauer so eintönig sind. Als Deutscher fliegen Sie permanent Begleitschutz für die Bomber. Genau diese Verbände greifen Sie als Engländer stets und ständig an. Außerdem kann ich nicht verstehen, warum die Kampagnenkarte derart spartanisch ausfallen musste. Unter den aktuellen Flugsimulationen nimmt Adlertag durch seine Massenschlachten dennoch eine Sonderstellung ein. Fans des Szenarios sollten sich die Giganto-Gefechte deshalb auf keinen Fall entgehen lassen."*

Noch weiter runter ging's mit [71% bei der PC Games](#), bei der Rüdiger Steidle meint: *"Nein, Adlertag ist kein Spiel für Einsteiger. Wenn sie nicht schon der unkomfortable Kampagnenplaner abschreckt, dann die eintönigen Missionen. Adlertag ist aber auch kein Spiel für Hardcore-Piloten. Dazu sind die Maschinen nicht exakt genug simuliert und die Gegner zu wenig fordernd. Am ehesten werden Gelegenheitssimulanten ihren Spaß haben, die hin und wieder zu einem heißen Dogfight aufsteigen wollen. Denn da kann Adlertag mit seinen gigantischen, spannenden Luftschlachten wirklich glänzen."*

Es war also nicht direkt so, dass der *“Adlertag”* die Welt aus allen Enthusiasmushosen hat springen lassen. Also - weder der Tag selbst noch das dazugehörige Spiel. Und trotzdem hatte es noch eine interessante Zukunft: Denn zum einen wurde Ende 2001 ganz offiziell [der Sourcecode des Spiels veröffentlicht](#), was dafür gesorgt hat, dass die Fans, die das Spiel offensichtlich hatte, es noch einige Jahre lang mit Patches am Leben erhielten. Außerdem erhielt es noch zwei Wiederbelebungen: Zum einen im Jahr 2006 unter dem Namen *“Battle of Britain II: Wings of Victory”*, und zum anderen nur ein Jahr später als *“Air Battles: Sky Defender”*, wo der Taktikteil komplett über Bord gekippt und das Spielprinzip nochmal vereinfacht wurde. Wer das ursprüngliche *“Adlertag”* heute nochmal spielen möchte, aus welchem Grund auch immer, der muss schon nach einer Originalversion Ausschau halten - denn das Spiel ist bei keinem der üblich verdächtigen digitalen Spielefachgeschäfte erhältlich.

PC2-Adlertag\_ 11.12.1988 14:04 Uhr Seite 4

000  
TEST technische Simulation

## Adlertag

### Die Luftschlacht um England

Die Luftschlacht um England gilt als eines der bedeutendsten Gefechte des zweiten Weltkriegs. Und dieser Bedeutung wird Rowans neuer Mix aus Flug und Taktik nicht gerecht.

Zwischen dem 10 und 15. Juli 1940 schickten die Royal Airforce und die deutsche Luftwaffe Tausende Flugzeuge in den Süden Englands, der Kampf um die Lufthoheit wurde mit erbitterter Härte geführt. 28 Missionen lang können Sie hier dabei sein, auch Schnellstarteinätze und Trainingsflüge gibt es. Die Kampagne darf für jede Seite absolviert werden, entweder als Pilot oder Kommandant.

**Der Taktikteil wirkt aufgesetzt**

Als Ersterer stürzt man sich persönlich in die Schlacht, als Letzterer verfolgt man sie von einem taktischen 2D-Screen aus, kann aber jederzeit aktiv eingreifen. Das eigentliche Anliegen der Entwickler war also doch die herkömmliche Kampfflugsimulation: Im (auch per Maus bedienbaren) Cockpit von sieben Maschinen wie Me109 oder Spitfire bzw. als Bordschütze im Heck eines Bombers wie der Do17 bekommt man aus großer Höhe gar nicht mal schlechte Grafik zu Gesicht. Bei Annäherung werden die Texturen von Städten und Wäldern aber ziemlich hässlich - die dünnen Streifen stehen in einem merkwürdigen Gegensatz zu liebevollen Bodendetails wie Schafen.

Mögen Gegner auch nicht immer auf Anhieb zu identifizieren sein, die Stahlhölger können sich sehen lassen. Auch die Wattereffekte gehen in Ordnung, mit vergilbten Fotos und Videoschnipseln angeereicherte Menüs sowieso. Die Soundeffekte sind dann wieder eher schwach, werden aber von überzeugendem (englischen) Sprechfunk sowie dramatischer Musik von der Gesamtverantwortung für die Akustik entbunden.

Der Blick aus dem Cockpit ist ziemlich ver-schwommen

Anfänger dürfen den Flugrealismus bis auf Arcadeneiveau heruntererschrauben oder gleich Cheats aktivieren, Replays sind speicherbar. Für die Steuerung sei ein guter Flightstick empfohlen, das werden auch bis zu acht vernetzte Piloten schnell merken. Alles nicht wirklich schlecht, aber trotz des aufgesetzten Strategieteils ziemlich belanglos. (pk)

Taktiker schicken ihre Flieger von einem 2D-Screen aus in die Schlacht

Zwei Kameraperspektiven stehen zur Wahl

Adlertag: Die Luftschlacht um England

Mittelmäßige WW2-Flugsim mit Taktikpart

**64%**

Grafik 70%  
Sound 63%

Steuerung 72%  
Motivation 59%

Hersteller: Rowan/Koch Media  
Online-Info: www.kochmedia.com  
Preis: ca. 75,- €  
Sprache: Deutsche Menüs, englische Sprachausgabe  
USK-Freigabe: ab 17 Jahren  
Schwierigkeitsverhältnis: variabel  
Datenträger: 1 CD, 510 MB auf der HD  
System: ab einem P1200 mit 32 MB RAM und Win 95/98/Me  
Grafik: 640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, Grafikdetails: regelbar, 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D) erforderlich, für 3D-Billie gut geeignet  
Sound: Lautstärke von Musik, Sprachausgabe und Effekten getrennt regelbar  
Eingabe: Tastatur, Joystick  
Multiplayer: 8 Spieler über Netzwerk oder Internet

Leistungscheck (640 x 480 Pixel, volle Details)

schlecht	okay	sehr gut
P200, 32 MB RAM, Voodoo 2/NT/G200		
Cel. P2300, 128 MB RAM, Voodoo 3/NT 2/5400		
P3500, 256 MB RAM, Voodoo 5/Geforce		

Spielanteile

72% Flugsimulator  
30% Strategie

PC2 201 www.pojker.de

Die Frage ist jetzt natürlich: Wieso zum Henker rede ich über dieses doch durch und durch komplett belanglos klingende Spiel? Nun, ganz einfach: Wie bereits ganz am Anfang erwähnt, ist *“Adlertag”* DAS Spiel, das das Ende meiner Karriere als Redakteur beim PC Joker besiegelte. Um GANZ genau zu sein ist es DAS Spiel, das für das Ende des kompletten Joker Verlags steht. Denn dieser von mir geschriebene Test, dieser Einseiter mit einer Wertung von 64% und dem Fazit *“Mittelmäßige WW2-Flugsim mit Taktikpart. Alles nicht wirklich schlecht, aber trotz des aufgesetzten Strategieteils ziemlich belanglos.”* - das war der allerletzte Test, der jemals für den PC Joker geschrieben wurde! Das dazugehörige Magazin, die Ausgabe 2/2001, war zu einem großen Teil bereits fertig getippt, viele Seiten waren auch schon gelayoutet - aber dann ging dem Verlag das Geld aus, das Heft konnte nicht mehr gedruckt werden, der gesamte Verlag war mehr oder

weniger von einem Tag auf den anderen weg. Natürlich gehört da noch mehr dazu, und ich habe im Dezember 2020 erst mit meinen ehemaligen Joker-Kollegen Richy Löwenstein und Jack Fischer ausführlich über das Ende des Verlages sowie die letzten Ausgaben gesprochen - wer da also noch mehr Infos wünscht, möge sich bitte [den achten Bonuslevel von “Game Not Over”](#) anhören.

Und *“Adlertag”* war der allerletzte Test, der durch Layout ging, bevor auch da die Lichter ausgeknipst wurden. Ich habe alle Seiten von den Berichten, die ich für diese Ausgabe geschrieben habe, noch aufgehoben, und im Jahr 2008 der Fansite *“amigajoker.de”* zur Verfügung gestellt, die daraus dann den inoffiziellen *“wirklich allerletzten PC Joker”* gebastelt haben - der in den Shownotes dieser Folge hier [natürlich auch verlinkt ist](#), damit ihr den Test vom *“Adlertag”* auch mal nachlesen könnt. Nicht dass ihr da viel verpassen würdet - wie gesagt, das Spiel empfinde ich als komplett uninteressant, und wenn ich mich recht entsinne, habe ich für den Test auch nicht gerade ewig gebraucht. War halt so ein typisches Stopferspiel, das schnell dazwischengeschoben wurde, wenn man kurzfristig noch irgendwie eine Seite füllen musste.

Wir fassen zusammen: Belangloses Spiel, belangloser Test - was macht denn *“Adlertag”* nun zu etwas Besonderem? Naja, der 13. Dezember. Das ist der Tag, an dem im Jahr 2000 allen Joker-Mitarbeitern gekündigt wurde - woraufhin wir das Gebäude verlassen, einen Irish Pub in München besucht und uns da sehr ordentlich einen hinter die Binde gekippt haben. Dann haben wir das



im Jahr darauf wieder gemacht. Und dann wieder. Und dann wieder. Also - das mit dem Irish Pub und dem Bindenkippen, nicht das mit dem Wahllosleuterauschmeißen. So hat sich sehr schnell eine Tradition etabliert, die innerhalb dieses Kreises schlicht als *“Adlertag”* bekannt ist. Die ersten paar Jahre war ich auch immer dabei, dann bin ich 2006 in die Hamburger Ecke gezogen, und habe den weiten Weg nach München lange gescheut - jedenfalls bis zum Jahr 2019, wo ich zum ersten Mal seit Langem wieder dabei war. Was ein ganz wunderbarer Abend war: Alle ein bisschen älter, die wenigsten ein bisschen weiser, alle noch genauso bekloppt wie eh und je. Das war schön. Und dann kam Corona, und hat sämtliche Planungen für den offiziellen 20. Adlertag zunichte gemacht. Wir haben ihn dann virtuell gefeiert, über Zoom, und es war auch lustig - aber natürlich nicht dasselbe. Ich habe mir vor Kurzem auch das Spiel wieder gegönnt, in der großen PC-Schachtel mit dem dicken Handbuch, und auch wieder eine Weile reingespielt. Und ich muss wirklich sagen: Pffff, nä! Dat Ding is Dreck! Ist über die Jahre weniger gereift und vielmehr vergammelt - aber ich musste es trotzdem haben, als merkwürdiges, aber dennoch relevantes Erinnerungsstück für meine Sammlung. Der Joker Verlag ist übrigens nicht das einzige Haus, dem der *“Adlertag”* kein Glück gebracht hat - denn für Rowan Software war's ebenfalls das letzte Spiel, bevor sie von Empire Interactive aufgekauft und dem Unternehmen einverleibt wurden. Wir halten also fest: Der Adlertag war an keiner Stelle der Geschichtsschreibung eine gute Idee.

Und das war's dann auch mit dem ersten *“Director's Cut”*. Lasst mich bitte wissen, was ihr von dem Format haltet, was gut ist, was doof, und was Brathuhn. Und vielen lieben Dank dafür, dass ihr Unterstützer von *“Game Not Over”* seid - das bedeutet mir wirklich sehr, sehr viel!

Bis bald!