

Airport Simulator 2019

AUF DEM FLUCHPLATZ

Genre: **Technische Simulation** Publisher: **Toplitz Productions** Entwickler: **Toplitz Productions** Termin: **31.5.2018** Sprache: **Deutsch**
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **7,5 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Die Arbeit als Geschäftsführer eines Luftverkehrszentrums ist stressig, da fallen schon mal Kraftausdrücke. Setzt der Airport Simulator 2019 das glaubwürdig um? So viel vorweg: Während des Tests knallten vor Begeisterung zweimal die Korken. Von Harald Fränkel

»Von jetzt an sollst du genannt werden Jesus – was so viel heißt wie Jesus!« Johannes Beer (48), Flughafenmitarbeiter aus 63598 Linsengericht, gibt seinen Fahrzeugen Namen. »Ohne Sarkasmus halte ich diesen Knochenjob nicht aus«, gesteht er. Seinen Bus habe er Jesus getauft, weil das Transitgefährt immer wieder gen Himmel fährt. Ja, beim Airport Simulator 2019 ist der Wahnsinn die Normalität, hier fliegen nicht nur die Flug-, sondern bisweilen auch die Fahrzeuge. »In solchen Momenten mache ich gerne eine Realitätsprüfung, um nicht verrückt zu werden: Habe ich meine Tabletten genommen? Fliege ich gerade über ein Kuckucksnest? Erst gestern ist ein Flugfeldlöschfahrzeug auf dem Dach liegend an mir vorbeigebraust, und dann hat mich der Anhänger meines Gepäckwagens überholt, weil er früher im Terminal sein wollte als ich«, erzählt uns der Mann unter Tränen.



Flugzeugschlepper rückwärts andocken und die Maschine dann in der Fantasie schleppen.

Gute Seiten, schlechte Seiten

Ja, der Airport Simulator 2019 liefert viele gute und schlechte Nachrichten: Da wäre zum Beispiel die Musik, die so einschläfernd ist, dass man sie beim Tierarzt einsetzen könnte. Positiv: Die wohl aus der Esoterikhölle importierte Kakophonie lässt sich abschalten. Das wiederum gilt leider nicht für die Grafik. Die Könige der detailarmen Fahrzeuge sind die Busse. Sie haben statt Glasscheiben undurchsichtige Bleiplatten oder ähnliches verbaut. Vielleicht ist im Inneren Kryponit versteckt, das weiß keiner, schon gar nicht Superman. Immerhin zeich-

net die Grafik ein glaubwürdig großes Flughafenareal. Der KI-Verkehr simuliert uhrzeitabhängig wenig bis rege Betriebsamkeit, immerhin ein Pluspunkt in Sachen Atmosphäre. Manche Kollegen sehen allerdings ähnlich gut wie Nacktmulle, Grottenolme und Matt Murdock, sodass immer wieder Massenunfälle passieren.

Fahr zur Hölle!

Natürlich zerstören die vielfach auftretenden, peinlichen und ärgerlichen Programmfehler viel vom Spielspaß. Auf die Frage, was das Hauptproblem am Airport Simulator



Die Fluggastbrücke kredenzt uns den spielerisch anspruchsvollsten Moment.

Gate gar nicht!

Der Airport Simulator 2019 bietet ein breites Portfolio an modernsten Fehlern und ungewollt komischen Momenten. Besonders glänzt der Gepäcklader-Fahrer, der oft nicht in der Lage ist, die Hebebühne zu bedienen. Also steht er da und wartet auf Schichtende (und fällt bis dahin aus). Fliegende Fahrzeuge lassen sich vom Spieler nicht einfangen, auch die Rücksetzfunktion hilft nicht. Man muss einen Mitarbeiter anweisen, das Vehikel nach Hause zu fliegen, zu fahren, zu zaubern oder was auch immer. Follow-me-Cars haben während unseres Tests immer nur bis zur ersten Kurve funktioniert, dann stellten die KI-Piloten die Kooperation ein. Es ist Glückssache, ob ein Feature funktioniert oder nicht.



Harald Fränkel
@GameStar_de



Gute Spiele erzeugen magische Momente, der Airport Simulator 2019 auch. Beim hier thematisierten Flughafen-Spiel sind es genau zwei: Nachdem ich das erste Mal den Gepäcklader gesteuert hatte, habe ich Sekt getrunken und eine Luftschlange durchs Büro gepustet – immerhin durfte ich bis zu dem Augenblick nur öde in der Gegend rumgurken und nun plötzlich eine Hebebühne nach links, rechts, oben UND unten bewegen! Beim zweiten Höhepunkt kamen ein Partyhut und eine Tröte zum Einsatz. Ich hatte es geschafft, eine Fluggastbrücke nach links, rechts, oben, unten zu lenken UND dann noch die Türneigung anzupassen. Es hat mein Leben verändert.

Ernsthaft: Das Einzige, was am Airport Simulator einigermaßen funktioniert, ist das Erfahrungspunktesystem. Der Mechanismus, der zusätzliche Areale und vor allem neue Vehikel bereitstellt, mag Flughafenfans kurz motivieren. Ansonsten frag ich mich: Warum sollte ich Fahrzeuge kaufen, wenn mieten so saubillig ist? Warum kann ich in der Egoperspektive nicht nach links und rechts schauen? Wo doch die Darstellung ohne Armaturen schon traurig genug ist. Die Tanke hab ich nie gebraucht, die vom Hersteller angepriesenen Krankmeldungen offenbar verpasst, und wie man Fahrzeuge aufmotzt, ist mir auch entgangen – ich vermute, es funktioniert schlichtweg nicht, weil das Spiel dringend auf den Markt musste.

Auf die Fluchstunden hätte ich gern verzichtet, aber ich bin alt und brauche das Geld.

2019 ist, gibt es aber drei weitere Antworten: Es ist langweilig. Es ist unfassbar langweilig. Lieber Gott im Himmel, es ist sterbenslangweilig! Das Firmenmanagement entpuppt sich als oberflächlich und kommt viel zu kurz. Dafür eiert der PC-Besitzer mit immerhin elf Fahrzeugen von A nach B, von B nach A, von A nach B, von B nach A, von A nach B, von B nach A, von A nach B oder von B nach A. Yep, das spielt sich genauso spannend, wie es sich liest. Ohne peripheren Venenkatheter mit Espresso-Infusion ist das schwer zu ertragen.

Elf Freunde

Als Manager kauft oder mietet der Spieler Busse, Gepäcklader, Gepäckwagen, Hochlader, Tanklaster, Gangway-Lkws, Catering-Trucks, Follow-me-Autos, Security-Cars, Löschfahrzeuge und Flugzeugschlepper. Er setzt sich selbst ans Steuer oder stellt Personal ein und teilt es zu. Neben Fahrern gibt's Mechaniker, die für die Wartung zuständig sind oder in einer Tanke zum Einsatz kommen. Die lässt sich wie die Werkstatt verbessern – man kann beispielsweise Re-



Hier knutschen ein Security-Fahrzeug, ein Catering-Truck und ein Tanklaster. Tolle KI.

paraturen beschleunigen. Zu Tagesbeginn wählt der Chef die Flüge, die er und seine Truppe betreuen wollen. Er achtet auf die Vergütung, die Uhrzeit und die Zahl der Aufgaben. Im einfachsten Fall reichen ein Bus und ein Gepäckwagen, für manche Touren sind allerdings ganze 13 Schritte nötig. Was der Airport Simulator 2019 ausgerechnet nicht vorab verrät: welche der elf Fahrzeuge man für den jeweiligen Auftrag braucht. Fehlt es an Ausstattung, fällt der Flug schlimmstenfalls aus, was mit finanziellen Einbußen verbunden ist.

Null Schadenfreude

Bei der Abwicklung der Flüge scheucht der Spieler seine Angestellten schließlich per Mausclick herum und nutzt in Leerlaufphasen dankbar die Zeitrafferfunktion. Für Selbstfahrer haben sich die Entwickler aber noch ein paar brillante Designideen aufgehoben, damit wir doch noch ins Koma fallen: Die Vehikel gehen hin und wieder kaputt. Hin und wieder bedeutet: täglich. Die Dinger fahren dann nur noch 20 Kilometer pro Stunde, und alles dauert doppelt so lange. »Hm, wir kriegen es nicht hin, unser Werk in irgendeiner Art herausfordernd zu gestalten, also strecken wir es so, dass auf neun Stunden Fahrzeit eine Stunde Spielzeit kommt.« Kann man mal machen.

Fertig, aus, Micky Maus

Doch aufgemerkt, jetzt kommt die Nominierung für den Deutschen Comedy-Preis 2018: In einigen Fällen düst der Spieler tatsächlich nur zum Flugzeug und wieder zurück, ohne vor Ort irgendwas zu tun, was dem Tiefgang einer Berufssimulation und der Motivation eventuell zuträglich wäre. Feuerwehrhelden müssen nichts löschen, sie tragen auch keinen Schaumteppich auf, sie stellen sich nur kurz hinter die Maschine, fertig, aus, Micky Maus. Den Flugzeugschlepper parken wir rückwärts ein, direkt am Fahrwerk. Schleppen? Schleppen fällt heute aus, kleine Micky Maus! Nehmen wir als letztes Beispiel den Mann von der Flugsicherheit, der die Maschine durchsuchen könnte. Leider ist es

beim Airport Simulator 2019 nicht möglich, auszusteigen. Also bleibt nur dies: Security-Auto abstellen, fertig, aus, Micky Maus. Bleibt die Frage, wann wir die Qualitäten des Airport Simulator 2019 doch noch erkannt und den Sekt geköpft haben. Wir verweisen an dieser Stelle aufs Fazit. Prost! ★

AIRPORT SIMULATOR 2019

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo 3.0 GHz / AMD X2 3.0 GHz
Geforce GTX 280 / Radeon HD 4870
6 GB RAM, 2 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 Quadcore / Ryzen Quadcore 3.2 GHz
Geforce GTX 760 / Radeon HD R9 270X
8 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- gläubwürdig großer Flughafen
- keine echte Cockpitsicht
- einschläfernde Musik
- detaillierte Fahrzeuge
- magere Geräuschkulisse

SPIELDESIGN

- Erfahrungspunkte schalten neue Gebiete und Aufträge frei
- Zeitraffer
- Leerlauf
- kaum Tätigkeiten abseits der Fahrerei
- unklare Aufgabenstellung bei der Flugvorbereitung

BALANCE

- spielbare Einführung
- unausgewogenes Wirtschaftssystem
- Tutorial lässt viele Fragen offen
- Idiotensichere Navigation
- null Herausforderung

ATMOSPHÄRE / STORY

- KI-Verkehr simuliert Tagesablauf
- KI auf Marianengraben-Niveau
- weder Passagiere noch Bodenpersonal zu sehen
- Fahrzeuge gehen zu oft kaputt
- lächerliche Fahr- und Kollisionsphysik

UMFANG

- gut ein Dutzend Fahrzeuge
- nur ein Flughafen
- nicht kooperativ spielbar
- indiskutable Nettospielzeit
- kaum Wiederspielwert

ABWERTUNG

Was der Airport Simulator 2019 an Bugs aufführt, ist derart absurd und fast schon lustig, dass man das Spiel beinahe aufwerten möchte. Der Antrag scheiterte beim Redaktionsvotum.

FAZIT

So ist das mit Billig-Fluchreisen: Sie schonen den Geldbeutel, bringen einen aber möglicherweise um.

39

-20

19