

Zum x-ten Mal komplex

FLIGHT SIMULATOR X

Mehr Einsteigerfreundlichkeit, bessere Grafik und mehr Spiel im Spiel sollen auch Flugmuffel ins Cockpit locken – lesen Sie, warum der Einsteigerfang wahrscheinlich doch nicht klappt.



Wettrennen: Der **Truck** fährt mit **Kerosin**, Sie haben nur den Propeller.



Im **Redbull Airrace** müssen Sie sehr anspruchsvolle Kurse bewältigen.

Was passiert, wenn Einsteiger das erste Mal vor dem **Flight Simulator** sitzen? Sie schaffen es gerade noch, Gas zu geben, schlittern dann aber über die Startbahn und rasen in ein Gebäude. Und das war dann auch das letzte Mal, dass sie das Ding angefasst haben.« Shaun Feininger, seit elf Jahren Entwicklungschef bei Microsoft,

bringt es auf den Punkt. Der **Flight Simulator** ist nichts für Neulinge. Das soll jetzt anders werden. Dafür wurde ein Spieleentwickler eingestellt, der vor allem für zwei Dinge zuständig ist: Zugänglichkeit erhöhen, Langzeitmotivation schaffen. Doch in der von uns in Seattle angeschauten Preview-Version hat das noch nicht so ganz geklappt.

Laster auf Speed

Wer ist schneller: Laster oder Flugzeug? Bevor Sie eine vorschnelle Antwort geben: Der LKW wird mit Raketentreibstoff über die Piste katapultiert. In einer der rund 50 Missionen können Sie den scheinbar ungleichen Kampf im Cockpit einer Propellermaschine selbst aus-

fechten. Oder Sie starten im Red Bull Air Race und durchfliegen unter Zeitdruck kunstvoll arrangierte Tore. Es gibt aber auch Standardmissionen à la »Fliege von A nach B«. Das Interessante dabei: Sie müssen sich nicht mit Navigationsdaten oder GPS-System rumärgern. Die Wegpunkte werden einfach eingeblendet – wenig realistisch, dafür sehr simpel. Dumm nur: Außerhalb der Missionen funktioniert das nicht. Da müssen Sie sich wieder in wochenlanger Fieselarbeit in die komplexe Routenplanung einarbeiten. Darauf angesprochen entgegnete uns Shaun Feininger: »An der aktuellen Version ändern wir nichts mehr. Vielleicht wird eine einfachere Routenplanung per Patch nachgereicht.«

Preis für Fleiß

Die Missionen allein reichen für die Langzeitmotivation aber nicht aus. Das weiß auch Microsoft und hat deshalb ein Belohnungssystem eingeführt. Für so ziemlich jede Leistung gibt es Auszeichnungen und Medaillen. Die erste Landung, ein Anflug ohne Navigationshilfen, der erste Hubschrauber-Takeoff



In einer der schwierigeren Missionen müssen Sie punktgenau auf dem **Flugzeugträger** landen.



Leider nur im Spiel: Selbst auf regionalen Standardflughäfen gibt es **automatisch arbeitende Passagierbrücken**.

oder 10.000 Stunden Flugzeit, für alles gibt's wie beim Erfolgssystem der Xbox 360 Ruhm und Ehre. Dabei wird vorher nicht jede Belohnung verraten; so werden auch Profis noch überrascht. Wer mag, kann diese Daten an Microsoft schicken, wo man Ranglisten erstellt, die im Internet veröffentlicht werden. »Das ist aber freiwillig und wird vom Spieler selbst kontrolliert«, stellt Shaun Feininger klar, um bösen Ausspionier-Gerüchten zuvorzukommen.

Controller ohne Macht

Aber nicht nur Einsteiger sollen etwas Neues finden. An erfahrene Profis, die zudem im Netzwerk spielen, richtet sich der Air-Traffic-Controller-Modus. Darin kann ein Spieler den Tower übernehmen und per Funkmeldung via Teamtalk oder Skype den Luftverkehr regeln.

Man soll sogar mehrere Tower bemannen können. Allerdings hat der Controller keinerlei Möglichkeiten, seine Anweisungen auch durchzusetzen. Wird er ignoriert, ist er zur Untätigkeit verdammt. Warum man nicht zumindest Maluspunkte verteilen oder Leute zeitweilig vom Server verbannen kann, konnte uns keiner der Verantwortlichen erklären.

Vista und die Wahrheit

Da war doch mal was mit dem **Flight Simulator X**, Windows Vista und DirectX 10? Genau, ursprünglich sollten beide Programme parallel erscheinen. Doch daraus wird nun nichts. Vista kommt frühestens im Januar, der **Flight Simulator X** aber noch im Herbst 2006. Deshalb wird von Haus aus zunächst nur DirectX 9 unterstützt. Macht nix, die Grafik sieht auch so deutlich schöner aus als beim Vorgänger, allerdings wird man revolutionäre Effekte erstmal nicht erwarten dürfen. Das liegt unter anderem auch daran, dass die Entwickler derzeit gar keine DirectX-10-Hardware zur Verfügung haben und deshalb nur planen können, welche Effekte eingebaut werden – ohne zu wissen, ob das am Ende auch so klappt. Vor allem über die In-

tegration von HDR ist man sich noch nicht sicher. Aber Peter Moore, Vizepräsident der Spieleabteilung bei Microsoft, verspricht, dass DirectX-10-Unterstützung per Patch nachgereicht wird, sobald Vista verfügbar ist. Auf unsere Nachfrage gibt er zu: »Stimmt, wir haben wegen unserer Konsolen-Aktivitäten den PC und DirectX stiefmütterlich behandelt. Das wird mit DirectX 10 anders.«

Dritte zuerst

Ganz neu für Microsoft ist die offene Unterstützung von Add-on-Herstellern, bislang ein sträflich vernachlässigter Bereich. Diesmal sollen alle Drittanbieter von vornherein mit einbezogen werden, die ersten Addons erscheinen deshalb bereits parallel zum **Flight Simulator X**. Besonders viel verspricht man sich vom Nachschub für



Peter Moore, der Vizepräsident von Microsofts Spieleabteilung, im Gespräch mit GameStar.



Shaun Feininger, Projektleiter des Flight Simulators, erklärt die Flughafendichte in den USA und Europa.

die Missionen. Auf Nachfrage bestätigte uns Shaun Feininger, dass man auch Zwischensequenzen einbinden kann. Dadurch wären theoretisch kleine Geschichten und spannende Aufträge möglich. Das Entwicklerkit für die Missionen liegt der Luxusausgabe bei. Allerdings, so dämpft Feininger die Euphorie, ist dieser Editor sehr komplex, eine längere Einarbeitungszeit wird wohl nötig werden. Apropos Luxusausgabe: Der **Flight Simulator X** wird in zwei Versionen erscheinen. Beide füllen zwei DVDs. Die Luxusversion enthält neben den Editoren noch zusätzliche Flugzeuge, ein neues Cockpit und eine Handvoll Missionen. Und wann kommt's? Mit einem »definitiv noch vor Weihnachten« wollte sich Feininger nicht auf einen exakten Termin festlegen. Wir tippen mal auf November. **MIC**



Fallen wieder sehr detailliert aus: die **Cockpits**.

FLIGHT SIMULATOR X

Genre: Flugsimulation
Termin: 4. Quartal 2006

Entwickler: Microsoft / Microsoft
Status: zu 90% fertig

Mick Schnelle: »Auch der Flight Simulator X wird wie all seine Vorgänger nur etwas für einarbeitungsfreudige Piloten sein. Viel zu halbherzig sind die Erleichterungen für Gelegenheitsflieger. Und der Air-Traffic-Modus ist nur etwas für geübte Netzwerkspieler. Von der neuen Optik haben wir nur die reduzierte Sparvariante gesehen – anscheinend reicht die neue Liebe zum PC-Produkt nicht mal für einen adäquaten Vorführrechner. Von der DirectX-10-Grafik waren gerade mal Entwürfe zu sehen. Ein Erfolg wird's sicher trotzdem.«

DVD XL:
Spielbare
Demo

GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK H18