

Simulationen

Mick Schnelle



Wo ist der Test? Wenn uns ein Hersteller sein Testmuster erst dann zuschickt, wenn das Spiel bereits im Laden steht, dann schrillen die Alarmglocken. So geschehen im Falle von **Independence War 2**, das wir kurz vor Redaktionsschluss der letzten Ausgabe im Geschäft gekauft hatten, acht Tage, bevor Infogrames uns ein Exemplar zusandte. Für einen seriösen, ausgiebigen Test blieb da keine Zeit mehr. Zwar muss sich die Weltraum-Oper von Partikel Systems zumindest optisch nicht hinter der hochkarätigen Konkurrenz verstecken. Doch beim Schwierigkeitsgrad haben die Entwickler kräftig geschlampt – Frust ist ein ständiger Begleiter. Ob da jemand die 60iger Wertung vorausgeahnt hat?

Fly! und die Folgen. Fast das Gleiche passierte im Fall der deutschen Version von **Fly! 2**. Das Testmuster kam am gleichen Tag zu uns, als die Flugsimulation auch in den Händlerregalen landete. Hier war Publisher Take 2 durch die mäßige US-Version vorgewarnt. Schade nur für die Spieler, die ohne unsere Tests einen der beiden Titel gekauft haben und sich jetzt ärgern. Liebe Publisher, die Wahrheit kommt nach dem Kauf doch sowieso raus. Aber jetzt habt ihr viele enttäuschte Kunden »gewonnen« ...

Simulation-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Falcon 4.0	Flugsimulation	1/99	92%
2	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
3	MechWarrior 4 (deutsche Version)	Mechspiel	3/01	90%
4	Gunship!	Flugsimulation	5/00	90%
5	Comanche Gold	Flugsimulation	7/98	89%
6	Crimson Skies (deutsche Version)	Flugsimulation	12/00	88%
7	Eurofighter Typhoon	Flugsimulation	06/01	87%
8	Tachyon	Weltraumspiel	7/00	87%
9	Freespace 2 Dimension Pack	Weltraumspiel	9/00	87%
10	X-Wing Alliance	Weltraumspiel	5/99	87%
11	USAF	Flugsimulation	1/00	87%
12	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	86%
13	Starlancer (US-Version)	Weltraumspiel	6/00	85%
14	Train Simulator	Eisenbahn-Simulation	8/01	85%
15	Armored Fist 3	Panzersimulation	12/99	85%
16	Starlancer (deutsche Version)	Weltraumspiel	7/00	84%
17	Klingon Academy	Weltraumspiel	8/00	84%
18	European Air War	Flugsimulation	12/98	84%
19	Panzer Elite	Panzersimulation	10/99	84%
20	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	12/98	83%
21	Allegiance	Online-Weltraumspiel	6/00	83%
22	F/A-18	Flugsimulation	3/00	82%
23	B-17 Flying Fortress	Flugsimulation	1/00	81%
24	Comanche vs. Hokum	Flugsimulation	7/00	81%
25	Flight Simulator 2000	Flugsimulation	12/99	80%

Zu den Simulationen gehören 3D-Spiele, bei denen komplexe Missionen und Technik im Vordergrund stehen, etwa Flugsimulationen, Mech-Spiele, U-Boot-Sims, 3D-Weltraumspiele.

Simulations-Inhalt

Tests

Fly! 2 (deutsche Version)	84
Independence War 2	85



Fly! 2 (deutsch)

Spartanischer Zivil-Flieger.

Vor gut zwei Monaten veröffentlichte Take 2 den zivilen Flugsimulator Fly! 2. Der geriet durch seine spartanische Ausstattung, magere Grafik sowie ein paar Bugs ins Trudeln. Für die deutsche Version gelobte der Publisher Besserung. Doch sehr viel mehr

als die unergiebigste US-Fassung bietet Fly! 2 auch lokalisiert nicht: Vier Flughäfen (New York, Paris, San Francisco, Frankfurt) sind nun detaillierter gestaltet. Drei davon können sich Besitzer der US-Version auch aus dem Internet herunterladen. Das kann aber nicht davon ablenken, dass vor allem in Europa ansonsten eine leere Pixelwüste herrscht. Selbst Großflughäfen wie München bestehen nach wie vor aus platten Landebahnen ohne Gebäude. Dafür haben die Entwickler die Grafikbugs behoben. Texturlöcher treten nicht mehr auf. Und immerhin liegt ein deutschsprachiges Minihandbuch bei. Wenn Sie lieber die vollständige Anleitung lesen wollen, müssen Sie stolze 300 Seiten auf dem heimischen Drucker zu Papier bringen. **MTC**

Mick Schnelle

Echt schwach

So langsam, aber sicher geht mir die Spar-Manie einiger Publisher auf die Nerven. Es ist eine glatte Frechheit, wenn Take 2 den Kunden zumutet, mal locker 300 Seiten auszudrucken. Dafür hier ein ganz persönliches Doppel-Pfui von mir. Für so einen Nepp auch noch den vollen Preis zu verlangen ist schlicht und einfach unfair.

Allerdings können Sie sich die Druckorgie beruhigt sparen. Denn auch die deutsche Version des Fly! 2 kann grafisch und spielerisch dem Flight Simulator 2000 nicht das Wasser reichen. Und dem liegt sogar ein ausführliches Manual bei.



San Francisco gehört zu den wenigen detailliert gestalteten Flughäfen.

Fly! 2 (deutsch)

Genre: Flugsimulation	Anspruch: Fortgeschrittene, Profis	Sprache: Deutsch
Entwickler: Terminal Reality	Publisher: Take 2, (01805) 21 73 16	Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER
 Internet (128 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: wie Solospiel

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM CPU mit 300 MHz 64 MByte RAM 2,6 GByte Installationsgröße 3D-Karte mit 16 MByte RAM	STANDARD CPU mit 700 MHz 128 MByte RAM 2,6 GByte Installationsgröße 3D-Karte mit 32 MByte RAM	OPTIMUM CPU mit 1.700 MHz 256 MByte RAM 2,6 GByte Installationsgröße 3D-Karte mit 64 MByte RAM
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

WERTUNG

Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Ausreichend
Multiplayer:	Befriedigend

53%

SPIEL SPASS

Schmalspur-Version einer Flugsimulation

Der unfaire Krieg

Independence War 2

Schöne Grafik und packende Missionen kämpfen gegen überhöhten Schwierigkeitsgrad – und verlieren den galaktischen Unabhängigkeits-Krieg.



Ein kräftiger Schuss vor den Bug genügt, und schon gibt der Frachter seine Ladung (links) freiwillig ab.

Mick Schnelle



Frust vorprogrammiert

Eigentlich ist Independence War 2 ein hübsch anzuschauendes, interessantes Weltraumspiel.

Selbst die eigenwillige Steuerung bekam ich mit etwas Übung gut in Griff. Wenn da nur nicht die teilweise übermächtigen Gegner gewesen wären. So was sorgt einfach für eine Menge Frust, der mit etwas Sorgfalt und ein wenig Mühe beim Missionsdesign leicht hätte vermieden werden können.

Grafisch top

Optisch braucht sich Particle Systems Weltraumspiel nicht zu verstecken. Vor allem die Explosionen haben mir gut gefallen. Wirklich schade um die vielen guten Ideen. So sollten sich nur Stoiker an Independence War 2 wagen, die durch nichts aus der Ruhe zu bringen sind – auch nicht durch den x-ten Start in dieselbe Mission.

Bereits 1998 konnte sich das hochkomplexe Weltraumspiel *I-War* nicht gegen das optisch und spielerisch elegantere *Wing Commander 5* durchsetzen. Konkurrenz-Probleme hat *Independence War 2* heute als praktisch einziger Vertreter seiner Gattung nicht mehr. Doch durch den heftigen Schwierigkeitsgrad bleiben Teil 2 höhere Weihen verwehrt.

Freibeuter von Omas Gnaden

Cal Johnston, gerade aus dem Gefängnis geflohen, tritt in die Fußstapfen seiner Oma: Großmutter war zu ihrer Zeit Piratin und hat Cal eine Basis samt Raumschiff und Robo-Butler hinterlassen. Der steht Ihnen mit freundlichen Ratschlägen zur Seite, während Sie die Raumsektoren nach lohnender Beute durchstreifen. Dabei stoßen Sie auf eine intergalaktische Verschwörung.

Anders als von den Konkurrenzprogrammen gewöhnt, reagiert Ihr Raumschiff auf Kurskorrekturen eher träge. Das mag realistisch sein, hat aber den entschei-

denden Nachteil, dass Sie in Raumschlachten schneller das Zeitliche segnen, als Sie »Trägheitsmoment« aussprechen können. Sehr hilfreich zeigte sich hingegen der Autopilot. Der dockt Ihr Schiff an Stationen an und fliegt Sie zu Sprungpunkten.

Beute-Klopfen

Auf den Beutezügen reicht es meist, wenn Sie bei Frachtern höflich mit dem Laser »anklopfen«. In Panik schmeißen die Transporter ihre Ladung ab, die Ihr Helfer einsammelt. Von Ihrer Basis aus tauschen Sie die Waren gegen neue Bauteile für Ihr Schiff. Gelegentlich trudeln E-Mails ein, die Ihnen Sondermissionen anbieten. Doch nur um aus dem Prolog ins erste Kapitel zu kommen, müssen Sie sich bereits mit Angreifern der Marke »Superschwer« herumschlagen. Manchmal haben Sie nicht mal Zeit zum Gasgeben, bevor eine Rakete Ihren Raumer zerbröseln. **MIC**

Independence War 2

Genre: Weltraumspiel Anspruch: Profis Sprache: Deutsch
Entwickler: Particle Systems Publisher: Infogrames, (0190) 77 18 83 Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 400 MHz	CPU mit 500 MHz
32 MByte RAM	64 MByte RAM	64 MByte RAM
500 MByte Installationsgröße	500 MByte Installationsgröße	500 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte, Joystick	3D-Karte, Joystick

ALTERNATIVEN

Tachyon (87%, GS 7/00)
Spannende Gefechte in einem belebten Universum. Grafisch leider etwas bieder.

Freespace 2 Dimens. Pack (87%, GS 9/00)
Gigantische Raumschlachten inmitten von tonnenweise Gegnern. Allerdings eine wirre Story.

WERTUNG

Grafik:	_____	Gut
Sound:	_____	Gut
Bedienung:	_____	Gut
Spieltiefe:	_____	Ausreichend
Multiplayer:	_____	Befriedigend

Interessante Missionen mit knuppelhartem Schwierigkeitsgrad.

