

Simulationen

Mick Schnelle



Einsparung bei der Bahn. Dank Microsoft fällt diesen Monat das befürchtete Simulations-Sommerloch aus. Denn der **Train Simulator** aus Redmond verbindet Realismus und Spielspaß auf vorbildliche Weise. Selbst Lokmuffel dürften sich dem Charme des Eisenbahnspiels nur schwer entziehen können. Und das, obwohl Microsoft sich einen wirklich dicken Hund leistet: Das Handbuch liegt nur in digitaler Form bei. Wer's nicht umständlich auf dem Monitor lesen will, muss rund 90 Seiten ausdrucken. Bei einem Preis von rund 150 Mark ist eine derartige Sparpolitik nur schwer verständlich. Die Einzigen, die sich darüber freuen, dürften Raubkopierer sein, die das Manual gleich mitgeliefert bekommen. Immerhin soll die deutsche Version preislich etwas günstiger angeboten werden.

Tadel verpflichtet. Hoffentlich macht dieses Beispiel nicht Schule. Denn im Simulationsgenre ist ein ausführliches Handbuch nun mal das A und O und gehört ganz einfach zum guten Ton. Also, liebe Microsofties, bitte begeht beim **Flight Simulator 2002** nicht noch mal den gleichen Fehler. Euer bisheriger guter Ruf im Genre sollte euch eigentlich dazu verpflichten.

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	NEU	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

Train Simulator	90
Echelon	92
Pearl Harbor –	
Strike at Dawn	92



Lokomotiven mit Leidenschaft

Train Simulator

Bahnfahren kann auch Spaß machen. Als Lokführer dürfen Sie beweisen, dass Sie mit Diesel, Dampf und Strom pünktlicher sind als die Profis.

Wer sich auf den öffentlichen Nahverkehr oder die Bundesbahn verlassen muss, weiß, dass damit selten Spaß verbunden ist. Verspätungen, verdreckte Wagen und unmotiviertes Personal sind der beste Kaufgrund für ein eigenes Auto. Microsofts **Train Simulator** könnte Ihnen den Glauben an die Faszination der Eisenbahn zurückgeben.

Schick auf Schienen

Eine der größten Stärken des **Train Simulator** ist die schöne Grafik. Die sechs teilweise 100 Kilometer langen Strecken in den USA, Japan und Europa sind allesamt sehr liebevoll designt. In Japan dominieren große Metropolen, die vor Hochhäusern nur so strotzen. Es sieht einfach klasse aus, wenn ein kleiner Triebwagen die Station verlässt und aufs flache Land herausfährt. Ebenfalls sehr beeindruckend wirkt der Kurs durch die Rocky Mountains mit den zahllosen kleinen Landbahnhöfen. Aber auch Schottland und die Orient-Express-Strecke von Sankt Anton bis nach Innsbruck sind wun-



Der berühmte Flying Scotsman wird von einer der extrem schwer kontrollierbaren **Dampflokomotiven** gezogen.

derschön. Wer mag, kann auch im Passagierwagen Platz nehmen und die Landschaft genießen. Da es keine Zeitbeschleunigung gibt, dauert eine Fahrt schon mal mehrere Stunden.

Präzision und Pünktlichkeit

Wer sich nicht nur allein am Lokdesign ergötzen möchte, findet auch spielerische Herausfor-

derungen. So gibt es für jeden Streckenabschnitt einen eng gesteckten Fahrplan, den Sie möglichst genau einhalten müssen. Was einfach klingt, kann durchaus komplex werden. Denn Ge-



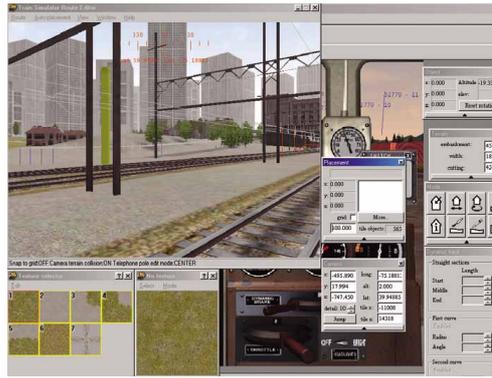
Die **Innenstädte** (hier Tokio) sind sehr detailreich gestaltet.



Auch bei **Schneetreiben** müssen Sie im Lokstand stets die Übersicht behalten.



Das »Cockpit« einer Dampflokomotive ist über und über mit historisch akkuraten Kontrollinstrumenten gepflastert.



Für den umfangreichen Editor benötigen Sie einiges an Einarbeitungszeit. Umso unverständlicher, dass eine Anleitung fehlt.

Mittelgelieferte Loks

Serie 2000	Elektro
Serie 7000	Elektro
Acela Express	Elektro
Acela HHP-8	Elektro
Kiha 31	Diesel
Dash 9	Diesel
GP38-2	Diesel
Flying Scotsman	Dampf
Gölsdorf 380	Dampf

schwindigkeitslimits und die Zeit, die ein- und aussteigende Passagiere verbrauchen, bringen oft genug die Planung durcheinander. Vor allem wenn Sie nicht optimal am Bahnsteig halten, verlängert sich die Zusteigezeit der Fahrgäste ganz erheblich. Mit Problemen ganz anderer Art schlagen Sie sich als Lokführer eines Güterzuges herum. Dann müssen Sie von Abstellgleisen Güterwaggons abholen

oder abliefern. Dabei fungieren Sie gleichzeitig als Stellwerk. Auch hier macht Ihnen ein enger Fahrplan das Leben schwer.

Dampf oder Diesel?

Damit sich die Stahlrösser auch nur einen Millimeter vorwärtsbewegen, sollten Sie sich ein gutes halbes Stündchen mit ihren speziellen Eigenschaften beschäftigen. Denn die Unterschiede zwischen Lok- und Zugsbremse sollte Ihnen schon bekannt sein. Außerdem gehört etwas Übung dazu, das richtige Tempo zu halten. Wenig realistisch, dafür um so hilfreicher sind Anzeigen, die Streckenverlauf und Entfernung samt Geschwindigkeitsbegrenzungen anzeigen.

Komplexe Dampfloks

Steuern sich Elektro- und Dieselloks auch im realistischen Modus

noch relativ leicht, bildet die Kontrolle über Dampflokomotiven eine Wissenschaft für sich. Über die Luftzufuhr und die Menge an nachgelegter Kohle variieren Sie die Temperatur des Feuers unter dem Kessel. Daneben regulieren Sie den Wasserstand im Behälter, damit nie zu viel oder zu wenig Druck im Brennraum herrscht. Einzige Überwachungs möglichkeit für all die Variablen ist die Farbe des Dampfes, der stets grau sein muss. Ist er zu hell, befindet sich zu viel Wasser im Kessel. Raucht es schwarz, sollten Sie weniger Kohle nachlegen. Außerdem ist es ratsam, regelmäßig Wasser nachzutanken. Sonst bleibt die Lok liegen. Glücklicherweise übernimmt diese schweißtreibende Tätigkeit auf Wunsch die CPU.

Während es bei Präsentation und Spiel wenig zu meckern

Mick Schnelle



Spaß im Minutentakt

Ich hätte nie geglaubt, dass ein Eisenbahn-Simulator so viel Freude machen kann. Wer bereit ist, sich ein halbes Stündchen lang in die

Materie einzuarbeiten, wird mit monatelangem Spielspaß belohnt. Aber auch Freaks und Fans finden dank zuschaltbarer Komplexität ihr Eldorado. Das simple »Ich muss um jeden Preis den Fahrplan einhalten«-Prinzip funktioniert auch noch nach ein paar Wochen, Langeweile kommt eigentlich nie auf.

Schicke Bahn

Natürlich trägt die schöne Grafik viel zum Reiz des Train Simulator bei. Schade nur, dass es keine deutschen Strecken gibt. Ich stelle es mir allgemein spaßig vor, mal den kompletten Münchener S-Bahnraum zu befahren und den Herren beim MVV zu zeigen, was Pünktlichkeit ist. Doch Szenarios sind bereits geplant, und bis dahin reichen mir die sechs (sehr langen) Kurse vollkommen – Bahn frei für Lokführer Mick.

gibt, geht der Rüffel des Monats an Microsoft wegen der schlechten Ausstattung. In der Packung finden Sie neben den CDs nichts außer einem dünnen Installationsheftchen und einer Tastaturliste. Das gut 90-seitige Handbuch liegt nur in digitaler Form bei und muss ausgedruckt werden – für die verlangten 150 Mark eine Frechheit. Dafür spendiert Microsoft einen allumfassenden Szenario-Editor. **MIC**



Koppelmanöver erfordern einiges an Fingerspitzengefühl, damit nichts entgleist.

Train Simulator

Genre: Eisenbahn-Simulation Anspruch: Einsteiger, Fortgeschr., Profis Sprache: Englisch (Dt. i. Vor.)
 Entwickler: Microsoft Publisher: Microsoft, (01805) 25 11 99 Preis: ca. 150 Mark

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 266 MHz	CPU mit 500 MHz	CPU mit 700 MHz
32 MByte RAM	64 MByte RAM	128 MByte RAM
500 MByte Installationsgröße	1,5 GByte Installationsgröße	1,5 GByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN

Flight Simulator 2000 (80%, GS 12/99) Allumfassender ziviler Flugsimulator, allerdings ohne spannenden »Fahrplanmodus«.
 King of the Road (64%, GS 8/01) Technisch überholte LKW-Simulation mit motivierenden Handelselementen.

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Gut
Multiplayer:	Nicht vorhanden



Gut zugängliche Eisenbahn-Simulation mit Langzeitspaß.

Echelon

Science-fiction ohne Happyend.



Selbst mit Instrumentenhilfe sind Abschnüsse ein schwieriges Unterfangen.

War ja klar: Kaum haben sich alle Regierungen auf einen kollektiven Frieden geeinigt, wollen außerirdische Spielverderber gleich für Ärger sorgen. Wegen dieser 08/15-

Story müssen Sie sich im Weltraumspiel **Echelon** in einen der 14 Raumgleiter schwingen und den bösen Velians die neueste Lasertechnologie vorführen. Dabei düsen Sie ausschließlich über Planetenoberflächen und erfüllen altbekannte, öde Wegpunkte-Abklapper-Missionen.

Während die Grafiker zwar hardwarefressende, aber dennoch gute Arbeit abgeliefert haben, lagen die Spieldesigner im kollektiven Kälteschlaf: Bereits im zweiten Einsatz der lieblosen Kampagne müssen Sie die meiste Zeit ohne Instrumente überstehen. Und wenn dann bereits der erste Treffer der Alien-Artillerie Ihr Schiff vom Himmel holt, ist das kein knackiger Schwierigkeitsgrad mehr, sondern schlichtweg unfair. **HK**

Heiko Klinge

Frust-Garantie

Beim Eracer-Test dachte ich noch, das Maximum an Schwierigkeitsgrad kennen gelernt zu haben. Von wegen: Echelon setzt den Frustrationsrekord noch ein gutes Stück höher. Während man beim Rage-Renner durch fleißiges Training wenigstens millimeterweise vorankommt, scheitert man bei Echelon auch nach dem 20. Missionsstart noch an derselben unfairen Stelle. Solange Sie nicht magische Joystick-Künste beherrschen, sollten Sie Ihren Raumjäger tunlichst im Hangar lassen.

Echelon

Genre: Weltraumspiel Anspruch: Profis Sprache: Englisch
 Entwickler: Buka Entertainment Publisher: Bethesda, www.bethsoft.com Preis: ca. 120 Mark

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

HARDWARE-KONFIGURATION
 Voodoo 2 TNT G400 Voodoo 3 TNT 2 Geforce Voodoo 5 Radeon Geforce 2

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz	CPU mit 700 MHz	CPU mit 1,2 GHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
650 MByte Installationsgröße	650 MByte Installationsgröße	750 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte (32 MB), Joystick	3D-Karte (32 MB), Joystick

WERTUNG

Grafik:	■■■■■■■■■■	Gut
Sound:	■■■■■■■■■■	Befriedigend
Bedienung:	■■■■■■■■■■	Befriedigend
Spieltiefe:	■■■■■■■■■■	Mangelhaft
Multiplayer:	■■■■■■■■■■	Befriedigend

Gnadenlos unfaire Weltraum-Ballerei.



Pearl Harbor

Steuerprobleme über Hawaii.



Sogar dicke Schlachtschiffe muss unser Flieger aufs Korn nehmen.

Und noch ein Pearl-Harbor-Spiel, neben dem Action-Titel **Defend the Fleet**. In **Pearl Harbor – Strike at Dawn** von Koch Media bestreiten Sie mit einem von neun Flugzeugtypen nicht nur die berühmte Schlacht über Hawaii, sondern greifen auch japanische Flugzeugträger und Landbasen an. Sogar einen Düsenjäger dürfen Sie fliegen. Allzu viel Realismus sollten Sie allerdings nicht erwarten. Abgesehen von Namen und Aussehen der Maschinen könnte Pearl Harbor auch irgendwo auf Tatoonie liegen. Spielerisch wäre der Koch-Media-Flieger durchaus in der Lage, seine gleichnamige Konkurrenz auf die Plätze zu verweisen. Doch die verkorkte, überempfindliche Steuerung zieht den Pazifikflieger unsanft

auf den Boden der Tatsachen. Selbst mit aktivierter Feineinstellung bekommen Sie die Gegner deshalb nur selten vors Visier. Ein Patch könnte hier Wunder wirken. **MIC**

Mick Schnelle

Trittbrettfahrer-Alarm

Spiele wie Pearl Harbor regen mich so richtig auf. Hätten die Entwickler nur einen Monat mehr an Feinarbeit investiert, hätte aus Strike at Dawn eine richtig nette Action-Simulation werden können. So aber vergrault die überempfindliche Steuerung selbst eingefleischte Veteranen.

Hier regiert eindeutig Geldgier vor Vernunft. Mit dem Kinofilm hat das Spiel nichts gemeinsam. Doch um abzukassieren, schmeißt Kochmedia ein unfertiges Produkt auf den Markt. Pfui!

Pearl Harbor – Strike at Dawn

Genre: Action-Simulation Anspruch: Fortgeschrittene, Profis Sprache: Deutsch
 Entwickler: Maus Software Publisher: Koch Media, (0180) 558 57 95 Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER
 Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION
 Voodoo 2 TNT G400 Voodoo 3 TNT 2 Geforce Voodoo 5 Radeon Geforce 2

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 400 MHz	CPU mit 500 MHz
32 MByte RAM	64 MByte RAM	64 MByte RAM
150 MByte Installationsgröße	150 MByte Installationsgröße	150 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

WERTUNG

Grafik:	■■■■■■■■■■	Befriedigend
Sound:	■■■■■■■■■■	Ausreichend
Bedienung:	■■■■■■■■■■	Ausreichend
Spieltiefe:	■■■■■■■■■■	Mangelhaft
Multiplayer:	■■■■■■■■■■	Nicht vorhanden

Wenig aufregende Flugaction – schludrige Steuerung.

