

Simulationen

Michael Schnelle



Klingonen, die sich lohnen

Die Zeichen auf der diesjährigen E3 in Los Angeles waren eindeutig: Das Simulationgenre bewegt sich weg aus der Hardcore-Nische, hin zur Action-Simulation. Kein Wunder, denn Spieleentwicklung ist teuer, da kann es sich niemand mehr leisten, aus Prestigegründen mit einem hochambitionierten, hochkomplexen Ladenhüter in der Verlustzone zu landen. Das in dieser Ausgabe getestete **Klingon Academy** ist ein Mainstream-Kandidat aus der Nach-Falcon-Ära. Schicke Videos und das legendäre **Star Trek**-Ambiente verpacken die ansprechende Klingonen-Simulation massenwirksam.

Und auch in den nächsten Monaten ist hochwertiger Nachschub garantiert. Microsoft hat zum Beispiel mit **Crimson Skies**, **Combat Pilot 2** und **MechWarrior 4** schon ein tolles Sortiment in Arbeit. Weniger Schraubenrealismus, mehr Spielspaß – daraus sind die Simulationen des Jahres 2000 gestrickt.



Simulationen

»3D-Spiele, bei denen komplexe Missionen und Technik im Vordergrund stehen.«
[Flugsimulationen, Mech-Spiele, U-Boot-Sims, 3D-Weltraumspiele]

Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Falcon 4.0	Flugsimulation	1/99	92%
2	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
3	Gunship!	Flugsimulation	5/00	90%
4	Comanche Gold	Flugsimulation	7/98	89%
5	MechWarrior 3	Mechspiel	7/99	88%
6	Tachyon	Weltraumspiel	7/00	87%
7	Freespace 2	Weltraumspiel	12/99	87%
8	X-Wing Alliance	Weltraumspiel	5/99	87%
9	F-22 Total Air War	Flugsimulation	11/98	87%
10	USAF	Flugsimulation	1/00	87%
11	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	86%
12	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
13	Israeli Air Force	Flugsimulation	11/98	86%
14	Starlancer (US-Fassung)	Weltraumspiel	6/00	85%
15	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
16	Armored Fist 3	Panzersimulation	12/99	85%
17	Starlancer (deutsch)	Weltraumspiel	7/00	84%
18	Klingon Academy	Weltraumspiel	NEU	84%
19	European Air War	Flugsimulation	12/98	84%
20	Panzer Elite	Panzersimulation	10/99	84%
21	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	12/98	83%
22	Allegiance	Online-Weltraumspiel	6/00	83%
23	F/A-18	Flugsimulation	3/00	82%
24	Comanche vs. Hokum	Flugsimulation	7/00–	81%
25	Flight Simulator 2000	Flugsimulation	12/99	80%

Die 25 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mechspiele.

Inhalt

Tests

Klingon Academy114

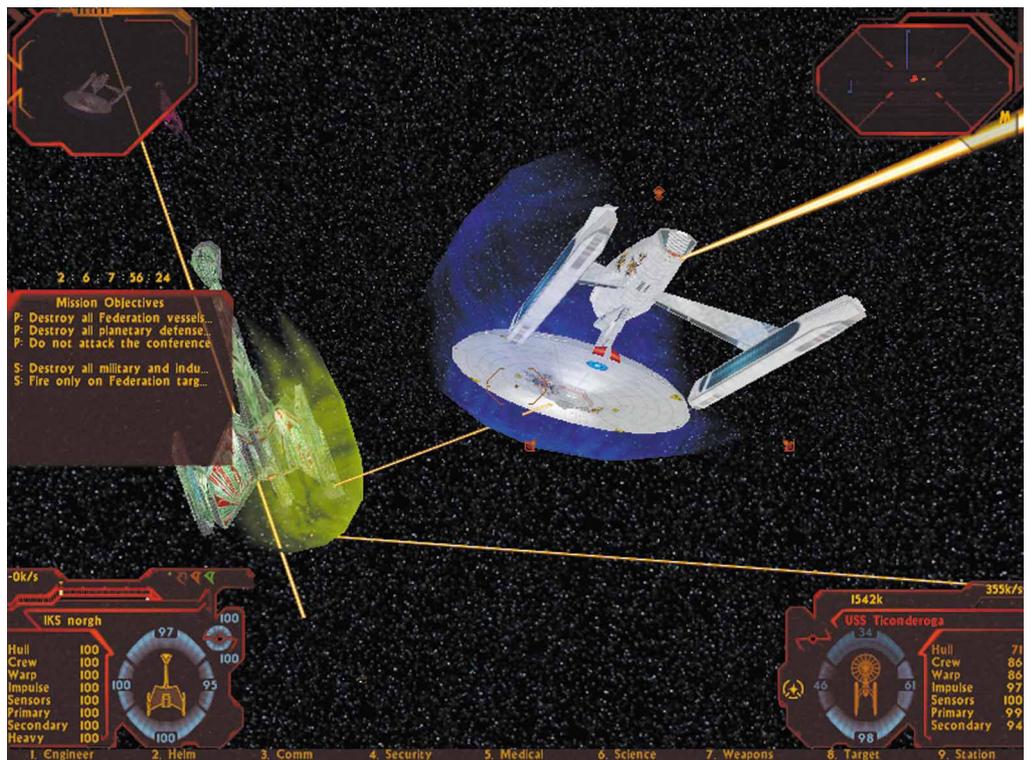
Klingonisch, praktisch, gut

Klingon Academy

Auf dem zweiten Bildungsweg zum Kapitänspatent. Als Kommandant von elf klingonischen Schlachtschiffen lehren Sie die Föderation das Fürchten.

Die Akademie für angehende Klingonen-Kriegsschiff-Kapitäne ist keine Waldorf-Schule. Schon bei der ersten Ansprache macht der zackige Übungsleiter General Chang den Rekruten klar, dass Versagern noch Schlimmeres blüht als der Mensa-Hackbraten. In der Rolle des Kadetten Torlek trotzen Sie allen schweren Prüfungen und ackern sich von der Schulbank auf den Commander-Sessel vor.

Die Handlung von **Klingon Academy** spielt im 23. Jahrhundert, wenige Jahre vor den Ereignissen des Kinofilms **Star Trek 6: Das unentdeckte Land**. Die Klingonen sind also noch kalt duschende Fieslinge und keine netten Kumpels, wie man sie aus **The Next Generation** kennt. Elf Missionen lang wird im Akademie-Simulator ein Überfall auf die Föderation gespielt. Doch dann beginnt der Ernst des Lebens: Verrat und Rebellion spalten das



Die USS Ticonderoga hat keine Chance gegen die glorreiche klingonische Flotte. Die Energiestrahlen zeigen deutlich, dass sich **Bordgeschütze** auch an den Seiten und am Heck befinden. (800x600, Direct 3D).

Klingonen-Imperium, was Ihnen 14 weitere Aufträge im Bruderkrieg beschert. Im Verlauf der Einsätze bekommen Sie es auch mit Romulanern, Gorn, Tholian und Sha'kurian zu tun. Letztere Rasse wurde eigens für die Story von Interplays neuem Raumschiff-Simulator erfunden.

Jede Mission besteht aus mehreren Pflicht- und Bonus-Aufgaben und ist mit einem Zeitlimit versehen. Wer all die schönen Flugobjekte der verehrten Feinde nicht nur zerstören, sondern auch fliegen will, hat bei »Quick

Battle« Gelegenheit dazu. Hier inszenieren Sie beliebige Raumschlachten-Szenarios und haben freie Wahl

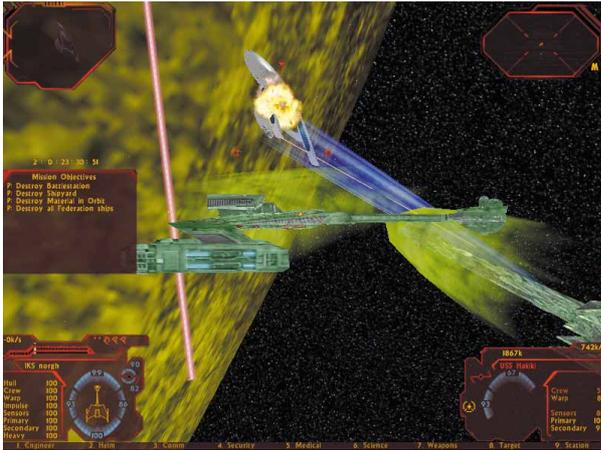
zwischen 46 Kampfschiffen von sechs Völkern. Im Multiplayer-Modus messen sich Kapitäne nicht nur im **Star**



In der zweiten Hälfte des Spiels werden Sie in einen klingonischen **Bruderkrieg** verwickelt, in den sich später auch andere Völker einmischen.



Hollywood-Star Christopher Plummer spielt wie in **Star Trek 6** den **General Chang**. Die aufwendig inszenierten Video-Monologe nutzen sich im Laufe des Spiels allerdings etwas ab.



Das klingonische **Eskortschiff** im Hintergrund wirft seinen blauen Traktorstrahl an, um einen Föderations-Pott abzuschleppen.

Trek-Deathmatch, sondern meistern auch spezielle Teammissionen. Leider können sich nicht mehrere Spieler ein Raumschiff teilen.

Befehlsempfänger

Im Gegensatz zu den leichtfüßigen Vertretern der **Wing**



Von »Scheckheft-gepflegt« bis »Totalschaden« in zwei Minuten. Beachten Sie die liebevollen **Schadenstexturen** auf dem Raumschiff, bis es schließlich auseinander platzt.

Commander-Schule spielt sich Interplays neuer Raumschiff-Simulator relativ anspruchsvoll. Die dicken Pötte fliegen sich eher träge, und Sie sind kein einsamer Pilot, sondern Kommandant eines ausgewachsenen Schlachtschiffs. Per Zifferntastendruck stellen Sie Funkverbindungen zu acht Abteilungen her, um den Offizieren schnell Befehle zu erteilen. Besonderes Augenmerk gilt der Energieverteilung. Damit Sie nicht für jede Situation erst langwierig die Saftverteilung auf Tarnvorrichtung oder Schilde justieren müssen, gibt es dankenswerterweise acht »Power-Macros«. Durch Druck auf die jeweilige Funktionstaste wird fix eine sinnvolle Verteilung für Standardsituationen wie Schleichfahrt oder Angriff vorgenommen.

Schöne Schäden

Die neue 3D-Engine ist bei voller Effektdröhnung ebenso hübsch wie Hardwarehungrig. Der gewappnete High-End-Spieler erfreut sich dafür an detaillierten Schadenseffekten, welche das ge-

zielte Wegsprengen einzelner Schiffsteile umso befriedigender macht. All die schönen Himmelskörper im Hintergrund haben nicht nur dekorativen Wert, sondern können zum taktischen Vorteil genutzt werden. Beispielsweise legen Gasriesen Sensoren lahm, während Phaser in einer Sonnenaura mehr Schaden anrichten. Beim Flug in einem Planetenring bedrohen größere Gesteinsbrocken Ihre Kasko-Einstufung. Da sich der Spielstand nicht während einer Mission sichern lässt, überlege man sich Annäherungen an schwarze Löcher und an-



Manchmal müssen Sie per Menü eine taktische Entscheidung fällen, die dann den weiteren **Missionsverlauf** entscheidend beeinflusst.

dere unfallträchtige Örtlichkeiten also lieber zweimal. Eindrucksvolle Videoclips auf TV-Serienniveau spinnen die Handlung zwischen den Missionen fort. Zwei Schauspielere aus dem **Star Trek 6-**

Heinrich Lenhardt



majQa'

Es gibt weitaus mehr klingonische Friedensnobelpreisträger als wirklich tolle Star-Trek-Spiele. Klingon Academy ist einer der

besseren Vertreter jener Spezies, die sich ungebremst vermehrt wie ein Tribble-Rudel in einer lauen Sommernacht. Eindeutige Pluspunkte: Saftige Präsentation, packende Soundkulisse und ein Spielprinzip, das sich über das Baller-Einerlei der Wing-Commander-Schule erhebt. Abwechslungsreiche Missionen und nette Story fesseln auch Star-Trek-Muffel.

Ruhige Pötte

Die Bedienung wurde gegenüber dem Vorgänger Starfleet Academy deutlich entkrampft, dennoch ist Klingon Academy eine gewisse Fummeligkeit nicht fremd. Große Schlachten sind schön anzusehen, aber unübersichtlich. Man kommt den Gegnern erstaunlich nahe, was wegen der dezent zähen Manövrierbarkeit leicht zu Kollisionen führt. Also nichts für Action-Hektiker, aber Freunde kultivierter Bedächtigkeit sind hier goldrichtig. Übrigens: »majQa'« heißt übersetzt »gut gemacht«.

Film treten wieder an: Christopher Plummer gibt den zackigen General Chang, während David Warner dick geschminkt als Kanzler Gorkon die künstlichen Augenbrauen wölbt. **HL**

Klingon Academy

Genre: Weltraumspiel **Preis:** ca. 90 Mark
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis **Hersteller:** Interplay
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.) **Festplatte:** ca. 600 MByte
Multiplayer: 12 (LAN, www) **Spieler:** 1 pro Original

3D-Karten: ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT
 ■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium/II 233	Pentium/II 450	Pentium/III 500
64 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 32fach CD 3D-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Seriöses, schönes Schlachtschiff-Spektakel.