Simulationen

Mick Schnelle

Von biederen Umsetzungen. Was ist bloß mit LucasArts los? Früher lieferte George Lucas' Spielefirma ein Highlight nach dem anderen. Doch schon seit langem kommt aus dem sonnigen Kalifornien nur noch Mittelmaß. Auch **Star Wars: Starfighter** ist nur durchschnittlich geraten. Man merkt ihm deutlich an, dass es sich um die lieblose Konvertierung eines älteren Playstation-2-Titels handelt. Dabei drängt sich der betrübliche Verdacht auf, dass die PC-Version nur im Zuge der sowieso schon lange geplanten Xbox-Umsetzung entstanden ist.

Zu neuen Sternen. Der Designer, von dem einige der besten LucasArts-Spiele stammen, hat mittlerweile das Lager gewechselt: Die Rede ist von Larry Holland. Mit **X-Wing** und **TIE Fighter** versetzte er vor Jahren PC-Spieler ins Cockpit der legendären **Star Wars**-Jäger. Jetzt hat er das Szenario gewechselt und entführt Sie als **Bridge Commander** ins **Star Trek**-Universum. Auch hier lieferte er mit seinem Totally-Games-Team gute Arbeit ab, wenngleich er wertungstechnisch nicht an die alten Erfolge anknüpfen kann. Vielleicht sollte Larry zu seinen **Star Wars**-Wurzeln zurückkehren: **Episode 2** bietet doch sicher genug Stoff für neue Abenteuer im Weltraum.

Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Falcon 4.0	Flugsimulation	1/99	92%
2	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
3	Comanche 4	Flugsimulation	1/02	90%
4	MechWarrior 4	Mechspiel	3/01	90%
5	Gunship!	Flugsimulation	5/00	90%
6	Crimson Skies	Flugsimulation	12/00	88%
7	Eurofighter Typhoon	Flugsimulation	6/01	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	Aquanox	U-Boot-Spiel	1/02	86%
12	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	86%
13	Starlancer (US-Version)	Weltraumspiel	6/00	85%
14	Train Simulator	Eisenbahn-Simulation	9/01	85%
15	Armored Fist 3	Panzersimulation	12/99	85%
16	Starlancer (deutsche Version)	Weltraumspiel	7/00	84%
17	IL-2 Sturmovik	Flugsimulation	1/02	84%
18	Klingon Academy	Weltraumspiel	8/00	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	Silent Hunter 2	U-Boot-Spiel	1/02	82%
24	B-17 Flying Fortress	Flugsimulation	1/00	81%
25	Comanche vs. Hokum	Flugsimulation	7/00	81%

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

Bridge Commander 102
Star Wars: Starfighter 105

Star Trek hautnah

Bridge Commander

Alle Mann auf die Brücke: Nehmen Sie Platz auf dem Kommandantensessel eines Föderationsschiffes, und decken Sie zusammen mit Picard und Data eine Weltraumschurken-Verschwörung auf.

Facts

Star-Trek-Szen.
8 Kapitel
26 Missionen
5 Rassen
Original-Stimmen von Picard und Data

Sternzeit 2002: Larry Holland und sein Team von Totally Games haben sich bislang einen Namen mit hochklassigen Simulationen im Star Wars-Universum von LucasArts gemacht. Titel wie X-Wing Alliance oder TIE Fighter sind heute noch genreweisend. Jetzt hat er das Szenario nebst Publisher gewechselt und begibt sich auf tiefstes Star Trek-Terrain. Das befindet sich fest in der Hand von Activision. Als Bridge Commander übernehmen Sie die Kontrolle über ein Föderationsschiff samt Crew – und merken schon bald, dass das Böse hinter jedem Sternenhaufen lauern kann.

Das eigene Schiff

Alles beginnt kurz nach Ende der Dominion Wars: Sie sind erster Offizier an Bord der USS Dauntless, als Ihr Captain auf mysteriöse Art verschwindet. Kurzerhand befördert Sie das Hauptquartier der Sternenflotte und erteilt Ihnen das Kommando über das Schiff. Sie sollen die Umstände aufklären, die zum Verlust des Vorgesetzten führten. Also nehmen Sie auf dem Captain-Sessel Platz und haben ab sofort die komplette Crew unter Ihrem Befehl beziehungsweise Mausklick.

Die 3D-Engine reißt zwar optisch keine Bäume aus, aber für die Gefechte vor meist schwarzem All ist sie voll und ganz geeignet. Den Charakteren sieht man ihre Polygonabstammung deutlich an, doch durch geschickte Texturenwahl haben die Grafiker so manche Kante elegant übertüncht. Und auch die Brücke ähnelt dem TV-Vorbild stark. Richtig toll wirken die Raumschiffe. Wenn sich Ihr Schiff zum Warpsprung bereit macht, wirkt das fast so wie in der Fernsehserie.

Befehlen leicht gemacht

Das Interface, über das Sie Ihre Mannschaft befehligen, ist denkbar simpel gestaltet. Per Maus wählen Sie in der 3D-Ansicht der Brücke den Untergebenen an und erteilen ihm per Menü Kommandos. Auf die gleiche Art bestimmen Sie das nächste Ziel-Sternensystem; um die Details kümmert sich

Beim Ingenieur ändern Sie die Energieverteilung.

Immer mal wieder treffen Sie auf den legendären Captain Picard.

Mit dem Traktorstrahl halten wir dieses Ferengi-Schiff auf Distanz.

Feuer frei: Das cardassianische Schiff hat unserem vehementen Phaserbeschuss nichts entgegenzusetzen. Am linken Rand sehen Sie die beschädigten Systeme des Geg-

der zuständige Offizier. Das gilt auch für die Waffensysteme: Sie geben vor, welches Ziel angegriffen werden soll. Der Waffentechniker nimmt es selbstständig ins Visier – Ihre Pilotin kümmert sich dabei automatisch um den richtigen Abstand zum Zielobjekt. Nur bei einigen sehr hartnäckigen Gegnern müssen Sie selber eingreifen. Oder wenn das angegebene Raumschiff nicht zerstört, sondern nur mit dem Traktorstrahl angezogen werden soll.

Knifflige Entscheidungen

Trotz Untergebenen-Autonomie ist auf der Brücke viel zu tun. Ständig kommen Meldungen vom Oberkommando herein, auf die Sie reagieren müssen. Dabei kann es passieren, dass Sie von Ihrem Missionsziel abgezogen werden, um sich um eine andere, dringendere Aufgabe zu kümmern: wie die Sache mit dem in Bedrängnis geratenen Ferengi-Raumschiff, das von ein paar schießwütigen Cardassianern bedroht wird. Dessen Kommandant verrät Ihnen als Dank für die Rettung ein paar Geheimnisse, die Sie in der Haupthandlung weiterbringen. Die ist streng linear, Abzweigungen fehlen. Versagen Sie in einer Mission, müssen Sie vom letzten gespeicherten Spielpunkt aus einen komplett neuen Versuch starten.

Technik-Check

Auflösung

Der Brückenkommandeur unterstützt Auflösungen von 640 mal 480 bis zu 1600 mal 1200 Pixeln. Den besten Kompromiss zwischen Optik und Performance erzielen Sie in der 1024er-Einstellung.

RAM/Festplatte

Mit 64 MByte Arbeitsspeicher startet die Enterprise, die doppelte Menge initiiert den Warp-Sprung und lässt Sie ruckelfrei unendliche Weiten erkunden. Auf die Festplatte beamt das Spiel 533 MByte.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Wenn Bridge Commander ruckelt, sollten Sie zunächst die »Master Graphic Quality« heruntersetzen. Dadurch laufen auch große Schlachten flüssig, verlieren allerdings ihre optische Brillanz.
TIPP 2: Die gleißenden Lichteffekte sehen bei 32 Bit Farbtiefe (»Color Depth: High«) klasse aus, nagen aber an TNT- und Voodoo-5-Karten.
TIPP 3: Figuren- und Schifftexturen wirken selbst auf »High« sehr grob. Reduzieren Sie die »Texture Details« nur im Notfall.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500
CPU mit 300 MHz	800x600x16	nicht möglich	stark ruckelnd	stark ruckelnd	mäßig ruckelnd	mäßig ruckelnd	mäßig ruckelnd	mäßig ruckelnd	mäßig ruckelnd	mäßig ruckelnd	mäßig ruckelnd
	1024x768x32	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich	mäßig ruckelnd	mäßig ruckelnd	mäßig ruckelnd	mäßig ruckelnd	mäßig ruckelnd	mäßig ruckelnd	mäßig ruckelnd
CPU mit 400 MHz	800x600x16	nicht möglich	mäßig ruckelnd	mäßig ruckelnd	mäßig ruckelnd	mäßig ruckelnd	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen
	1024x768x32	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich	flüssiges Spielen	mäßig ruckelnd	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen
CPU mit 500 MHz	800x600x16	nicht möglich	mäßig ruckelnd	mäßig ruckelnd	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen
	1024x768x32	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen
CPU mit 667 MHz	800x600x16	nicht möglich	mäßig ruckelnd	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen
	1024x768x32	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen
CPU mit 800 MHz	800x600x16	nicht möglich	mäßig ruckelnd	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen
	1024x768x32	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen	flüssiges Spielen

nicht möglich, bzw. nicht spielbar · stark ruckelnd, wenig Spielspaß · mäßig ruckelnd, noch spielbar · flüssiges Spielen möglich

Martin Deppe

Zu wenig Action

Anfangs war ich vom Bridge Commander sehr angetan. Das Flair ist toll, alles wirkt wie im Fernsehen. Doch irgendwann habe ich mich daran satt gesehen, und dann passiert mir erheblich zu wenig. Man macht nicht viel mehr, als im richtigen Augenblick die richtigen Befehle zu erteilen. Und warum gibt es eigentlich keine spannenden Missionen auf Planetenoberflächen?

Doch wie Mick hat mir die Handlung sehr gut gefallen, und deshalb bin ich Bridge Commander dennoch bis zum Ende treu geblieben. Wer Star Trek mag, der wird auch Bridge Commander lieben – alle anderen sind bei Tachyon oder Freespace 2 besser aufgehoben.

Mick Schnelle

Super Ambiente

Das Gefühl, sich auf der Brücke eines Föderationsschiffes zu befinden, haben Larry Holland und sein Team klasse rübergebracht. Auch die Befehlssteuerung klappt gut, und die Story ist spannend. Vermeintliche Bösewichter entpuppen sich als Verbündete; nie weiß ich, wie es weitergehen wird. Auch die Grafik kann mithalten, wenngleich ein paar Zwischensequenzen mehr der aufregende Hintergrundgeschichte gut getan hätten.

Crew zu gut

Allerdings hat Bridge Commander ein echtes Problem: Da Ihre Crew den Befehlen sehr intelligent folgt, haben Sie nur wenig zu tun, sobald es zum Gefecht kommt. Klar, man kann auch selber zielen. Doch der Waffenoffizier ist so gut, dass das kaum nötig ist. Dennoch macht Bridge Commander eine Menge Spaß und bringt das Star-Trek-Flair fantastisch rüber. Freunde von Weltraumshootern unterfordert Activisions Brücken-Simulation. Star-Trek-Fans, die gern selbst das Kommando übernehmen wollen, werden mit Bridge Commander allein schon wegen des gelungenen Ambientes gerne zu den Sternen aufbrechen.

Vor diesem farbenprächtigen Sternennebel liefert sich unsere Sovereign ein heißes Gefecht mit den mysteriösen Angreifern.

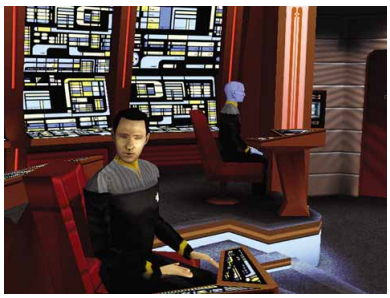
Promis an Bord

Natürlich brauchen Sie nicht auf die Unterstützung serienbekannter Hauptpersonen zu verzichten: Sofort zu Beginn kommt Captain Picard an Bord der Dauntless. Dort erklärt er Ihnen in einem unterhaltsamen Tutorial sämtliche Funktionen, die Sie benötigen. Doch auch im weiteren Verlauf taucht der prominente Glatzenträger des Öfteren auf. Ebenso mit von der Partie ist Robo-Offizier Data. Der hilft Ihnen als wissenschaftlicher Berater bei einem Einsatz. In der US-Version leihen die Original-Darsteller Patrick Stewart und Brent Spiner den Polygon-Charakteren ihre Stimmen. Ob für die deutsche Fassung die Synchronsprecher der Serie verpflichtet werden, stand zum Redaktionsschluss nicht fest.

Ein neues Kommando

Wenn Sie die ersten paar Missionen mit Erfolg absolviert haben, bekommen Sie zur Belohnung ein neues Kommando: Sie werden Captain der dicken USS Sovereign, dem Paradeschiff der Föderation. Von nun an ist Ihnen in Sachen Feuerkraft so schnell kein Gegner mehr gewachsen. Doch aufs Ballern allein kommt es auch gar nicht an. Sehr häufig müssen Sie in den Gefechten blitzschnell Entscheidungen treffen. So gilt es in einer Mission, einen Feindraumer zu scannen, der sich gerade auf die intergalaktischen Socken zu machen droht. Während Sie mit vollem Warp versuchen, dem Burschen im Nacken zu bleiben, werden Sie von mehreren Gegnern gleichzeitig angegriffen. Jetzt gilt es, sofort zu handeln: das Schiff riskieren und trotzdem scannen, oder sich erst wehren und eventuell das Zielobjekt verlieren?

Neben dem Solospiel haben Larry Holland und sein Team Bridge Commander einen Mehrspielermodus spendiert. Mit bis zu sieben Kontrahenten können Sie sich über LAN oder Internet im klassischen Deathmatch die Speicherbänke um die Ohren ballern. Das funktioniert auch im Team. Ebenfalls im Teammodus findet der Kampf um eine Basis statt. Multiplayer-Gefechte über Modem sind auf maximal vier Spieler begrenzt. MIC



Zwischen den Missionen fliegen Sie zur Basis.

Bridge Commander

Genre: Weltraumspiel | Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene | Sprache: Englisch (Dt. in V.)
Entwickler: Totally Games | Publisher: Activision, (01905) 100 55 | Preis: ca. 50 Euro

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) | Netzwerk (8 Spieler) | Modem (4 Spieler) | an 1 PC (0 Spieler)
1 Spieler pro Original | Multiplayer-Modi: Deathmatch, Basis verteidigen

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 | TNT | Voodoo 3 | TNT 2 | Voodoo 5 | Geforce 1/2 MX | Kyro 2 | Geforce 2 | Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 500 MHz	CPU mit 800 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
540 MByte Installationsgröße	540 MByte Installationsgröße	540 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN

Freespace 2 (87%, GS 12/99)
Actionlastiges Weltraumspiel mit sehr dichter Hintergrundstory, grafisch opulent.

Star Trek Armada 2 (83%, GS 01/02)
Sie kommandieren Raumschiffe aus dem Star-Trek-Universum von einer strategischen Karte aus.

WERTUNG

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

80% SPIELSPASS

Weltraumballereien mit strategischem Einschlag.

Krieg der Sternenflieger

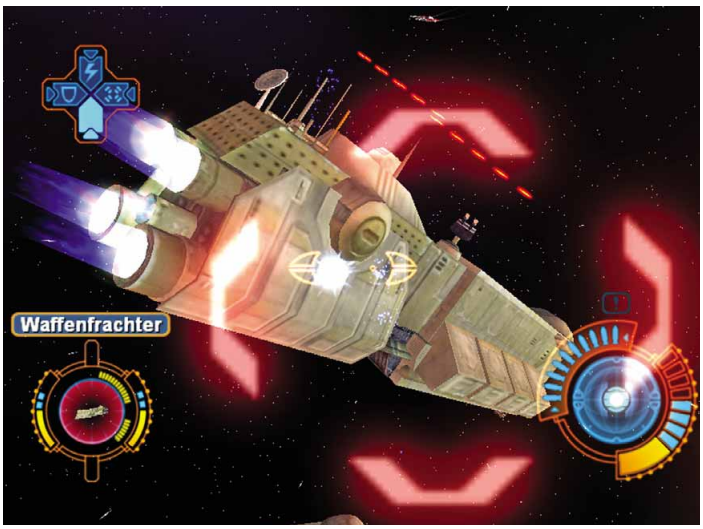
Star Wars Starfighter

Für Ihre geliebte Heimat Naboo flitzen Sie schneller durchs All als Obi-Wan – und bekämpfen das Böse effektiver als Meister-Jedi Qui-Gon Jinn.

Auf CD/DVD: Video-Special

WWW

www.gamestar.de: zusätzliche Bilder in Screenshot-Galerie



Den Waffenfrachter der Föderation müssen Sie ausschalten, bevor er das System verlässt.

Allmählich geht's los: Immer mehr Infos über Star Wars Episode 2 sickern durch, im Internet tauchen regelmäßig neue Bilder auf. Seit ein paar Wochen campieren sogar schon die ersten Amerikaner vor einem Lichtspielhaus, um als Warte-Rekordbrecher in die Kinogeschichte einzugehen. Der wahre Fan aber macht es sich vor dem heimischen PC bequem und legt das neueste Star Wars-Weltraumspiel ein: Starfighter. In der ebenso ballerlastigen wie bunten Playstation-2-Umsetzung erfahren Sie als Rhys Dallows, Mitglied der Eskorte von Prinzessin Amidala, was kurz vor Beginn von Episode 1 auf Naboo los war. Begleitet von KI-Piloten wie der Söldnerin Vana Sage und dem Piraten Nym vereiteln Sie eine stellare Verschwörung.

Die AAT-Panzer halten nur wenige Treffer aus.

Action im All

Direkt vor der Raumschiffschnauze funkelt Naboo, da kommt ein Funkspruch rein: »Transporter der Föderation in Anflug – schalten Sie sie aus!« Ein kurzer Ruck am Joystick, ein paar Feuerstöße, und Sekunden später platzt der erste Angreifer in einem Feuerball. Die gerade mal 14 Missionen spielen meist im Weltraum. Ähnlich wie in Wing Commander feuern Sie bei völliger Bewegungsfreiheit Energiestrahlen in Massen feindlicher Jäger der Handelsföderation, eskortieren Naboo-Raumer oder schalten neimoidianische Zerstörer aus. Der Schwerpunkt liegt auf Action, über taktische Finessen oder die Schiffsbedienung müssen Sie sich kaum Gedanken machen. Im Spielverlauf sitzen Sie in drei Jägertypen, die sich hauptsächlich in der Gestaltung der Cockpitanzeigen unterscheiden. Sie starten direkt am Einsatzort und haben nur eine Geschützart sowie Raketen. Sogar die Geschwindigkeit ist fest eingestellt – allerdings dürfen Sie bremsen oder den Turbo anschmeißen.

Die Aufträge bestehen aus mehreren, aufeinander aufbauenden Abschnitten – wesentlich mehr als schnelle Reflexe und ein fixer Abzugfinger sind aber selten gefragt. Ein Teil der Aufgaben ist Pflicht, viele Ziele sind jedoch freiwillig und bringen ein paar virtuelle Orden. Auf Planetenoberflächen agieren Sie ebenfalls – am Spielprinzip ändert sich dort nichts. Sie sausen durch die grünen Täler von Naboo oder über die brodelnden Lavaseen einer Vulkanwelt. Auch mit Bodeneinheiten bekommen Sie es zu tun, vor allem den AATs (Armored Assault Tanks) der Handelsföderation, die bereits in Episode 1 viel Schaden auf dem Planeten Naboo angerichtet haben. PS

Peter Steinlechner

Die helle Seite

Ein bisschen Macht war schon mit den Entwicklern von Starfighter. Wer Raumkämpfe vor allem einfach und effektvoll mag, kommt ganz auf seine Kosten. Ständig explodiert was, es kracht und scheppert schöner als Han Solos Millennium Falcon vor dem Hypersprung. Dazu kommen die dramaturgisch geschickt aufgebauten Missionen.

Obi-Wan, wo bist du?

Eines wünscht sich der Jedi in mir dann doch: noch mehr Star-Wars-Atmosphäre nämlich. Nur ein paar vertraute Schiffe sowie der Soundtrack reichen mir nicht. Warum treffe ich keine bekannten Helden, und warum sind die Zwischensequenzen so lieblos gerendert? Für ambitionierte Flugspezialisten ist Starfighter kaum geeignet, als Einstimmung für Episode 2 nur bedingt. Bleiben die Freunde heißer Gefechte – und die können wirklich unbesorgt zugreifen.

Star Wars: Starfighter

Genre: Weltraumspiel | Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene | Sprache: Deutsch
Entwickler: LucasArts | Publisher: Electronic Arts, (0190) 787 906 | Preis: ca. 45 Euro

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) | Netzwerk (0 Spieler) | Modem (0 Spieler) | an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original | Multiplayer-Modi: keine

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 | TNT | Voodoo 3 | TNT 2 | Voodoo 5 | Geforce 1/2 MX | Kyro 2 | Geforce 2 | Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 600 MHz	CPU mit 800 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
630 MByte Installationsgröße	630 MByte Installationsgröße	630 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte, Joystick	3D-Karte, Joystick

ALTERNATIVEN

X-Wing Alliance (87%, GS 5/99)
Eine Star-Wars-Simulation mit Tiefe – die Bedienung der Schiffe ist viel realistischer.

Aquanox (86%, GS 1/02)
Prächtige Unterwasserballereien mit Schiffs- und Waffenkauf. Wesentlich komplexere Einsätze.

WERTUNG

Grafik:	Gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Flottes Weltraumspiel im Star-Wars-Universum.