

Simulationen

Mick Schnelle



Kein Spiel ohne Ziel. Dass auch sehr kleine Teams ordentliche Simulationen entwickeln, zeigen Titel wie **X-Plane** oder **Steel Beasts**. Allerdings dürfen solche Projekte nie zum Selbstzweck ausarten, sonst kommen Totalausfälle wie das Weltraumspiel **Battlecruiser Millennium** dabei heraus. Entwickler Derek Smart wollte laut eigenen Angaben dem Spieler sämtliche Freiheiten lassen. Dabei ist Derek weit übers Ziel hinausgeschossen. Denn er hat völlig vergessen, dass ohne jegliche Aufgabenstellung niemand Lust hat, sein Universum zu erforschen. Mal ganz davon abgesehen, dass es da eh nicht viel zu entdecken gibt und die hässliche Grafik auch den neugierigsten Forscher abschreckt.

Schon wieder: Handbuch-Frust. Allerdings hat es selbst der **Battlecruiser**-Erfinder geschafft, seinem Programm eine farbige Karte samt Tastaturliste beizulegen. Eine Selbstverständlichkeit, die Xicat für die Flugsimulation **F/A-18 Precision Strike Fighter** nicht für nötig gehalten hat. Und das dicke Handbuch existiert nur auf CD. Sowas ist der Todesstoß für ein Spiel, das sich ausschließlich an anspruchsvolle Profi-Piloten wendet. Wann spricht sich das endlich in den Entscheidungsträger-Etagen herum?

Simulation-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

Battlecruiser Millennium	96
F/A-18	
Precision Strike Fighter	97

Die Gurke des Jahrtausends

Battlecruiser Millennium

Unternehmen »Schlummerland«: Werden Sie Kommandant auf dem wohl wahrscheinlich ödesten Raumkreuzer der ganzen Galaxis.



Die Reise zum Missionsziel kann schon mal locker 25 Minuten dauern.

Stolze zehn Jahre Entwicklungszeit ließ sich Derek Smart, um an seinem Weltraumspiel **Battlecruiser 3000 AD** zu basteln. Dann, 1996, riss Distributor Gametek (heute Ta-

ke 2) der Geduldsfaden, und die Engländer schmissen das Spiel einfach auf den Markt. Die Programmruine, die vom ursprünglichen Projekt des Weltraum-Handels-Kampfsimulators übrig blieb, verschreckte selbst hart gesottene Genrefreunde. Seitdem werkelt Derek schmolend am Nachfolger. Der ist jetzt fertig, trägt den Namen **Battlecruiser Millennium** und erobert neue Wertungsniederungen.

Kommando ohne Sinn

Stellen Sie sich vor, Sie sind der Kapitän eines dicken Raumschiffs – und keiner interessiert sich für Sie. Die einzige Ausnahme sind ein paar CPU-Piraten, die Ihr Schiff bei seinen unendlichen Reisen schon mal beschießen, bevor sie selbst, von einer Rakete getroffen, im All verglühen. Einen tieferen Sinn dahinter gibt es nicht: keine Story, kein Ziel und vor allem keine Zeitbeschleunigung. So vergeht

gut und gerne ein halbes Stündchen, bis Sie von einem Sternensystem ins nächste geflogen sind. Die Steuerung übernimmt dabei der Autopilot, während Sie versuchen, sich die schnell aufkommende Langeweile beim Lesen des unergiebigsten Handbuchs zu vertreiben. Genauso öde ist der Kampagnenmodus, in dem Sie sterbenslangweilige Aufträge à la »Begleite Schiff X zu Raumstation Y« absolvieren. Und bevor Sie völlig wegdösen, verschachern Sie Waren an diversen Stationen.

sich ohne Aufgabe über die Oberfläche eines Planeten und schießen auf die spärlich herumduckelnden Gegner. Die bewegen sich immer direkt auf Sie zu und ballern dabei wild. Die spielerische Langeweile wird nur von der grauenhaften Grafik getoppt: Der Weltraum ist weitestgehend schwarz und die Planetenoberfläche in der Regel braun oder grau. **MIC**



Auf Planeten jagen Sie dem Spielwitz hinterher.

Mick Schnelle



Mieser geht's nimmer!

Oh Graus, Battlecruiser ist wieder da! Schon der Vorgänger war grafisch und spielerisch eine Nullnummer. Mir bleibt es ein völliges Rätsel, wie man derart viele Designfehler in einem Programm versammeln kann. Battlecruiser Millennium ist schon ein Lehrstück in Sachen Unzugänglichkeit, fehlendem Spielwitz und scheußlicher Grafik. Eine viel schlechtere Simulation ist mir in meiner ganzen Laufbahn als Spieltester noch nicht untergekommen.

Egal, für welches andere Weltraumspiel Sie sich auch entscheiden mögen, es wird in jedem Fall um Längen besser sein als Derek Smarts Mega-Flop. Finger weg von diesem Schrott!

Battlecruiser Millennium

Genre: Weltraumspiel Anspruch: Profis Sprache: Englisch
Entwickler: 3000AD Publisher: 3000AD, www.3000ad.com 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: Nicht vorhanden

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 600 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
430 MByte Installationsgröße	430 MByte Installationsgröße	430 MByte Installationsgröße
	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN

Tachyon (87%, GS 7/001)
In jeder Hinsicht Lichtjahre voraus. Packende Gefechte und stimmiger Handelspart.

Freespace 2 (87%, GS 12/99)
Grafisch eine komplette Galaxis über Battlecruiser angesiedelt. Riesige Schlachten.

WERTUNG

Grafik:	Mangelhaft
Sound:	Mangelhaft
Bedienung:	Ausreichend
Spieltiefe:	Ungenügend
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Das mit Abstand schlechteste Weltraumspiel.



F/A-18 Precision Strike Fighter

Flug in die Verlustzone.

Neue Flugsimulationen sind dünn gesät – warum nicht ein altes Programm reaktivieren? Das haben sich wohl die Entwickler von Graphsim Entertainment gedacht und ihr drei Jahre

altes **F/A-18 Korea** aus der Rumpelkiste hervorgeholt. Die betagte Grafik-Engine wurde auf Open GL getrimmt, wodurch die Landschaft in **F/A-18 Precision Strike Fighter** etwas ansehnlicher ist. Und zu den 28 langweiligen Missionen von 1998 gesellen sich nun 130 von Spielern gebastelte Einsätze öder Qualitätsstufe. Geblieben ist der übertriebene Schraubenrealismus, der das Fliegen der F/A-18 zu einer exklusiven Angelegenheit für Hardcore-Profis macht. Die 320-seitige Anleitung gibt's nur auf CD. Ein Faltblatt erklärt zudem knapp, wie Sie die Maschine starten. Die abschließende Aussage »Mehr brauchen Sie nicht zu wissen, um diesen Simulator fliegen zu können« kommentieren wir mit 10 Prozent Wertungsabzug. **MTC**



Die Öltanks konnten dem MG-Beschuss nicht widerstehen.

Mick Schnelle

Miese Abzocke

Was Xicat mit F/A-18 treibt, ist reiner Nepp. Das magere Vollpreis-Update mit User-Missionen würde selbst als Addon nicht durchgehen. Die über mehrere Ordner verteilten CD-Handbücher verderben selbst einarbeitungswütigen Profi-Piloten die Lust. Die könnten zumindest am realistischen Radar Freude haben. Doch auch dann würde ich noch etwas warten, denn Precision Strike Fighter wird mangels Absatz schnell in die Budget-Abteilung rutschen.

F/A-18 Precision Strike Fighter

Genre: Flugsimulation Anspruch: Profis Sprache: Deutsch
Entwickler: Graphsim Entertainm. Publisher: Xicat Interactive, www.xicat.com Preis: ca. 35 Euro

MULTIPLAYER

Internet (4 Spieler) Netzwerk (4 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (1 Spieler)
Vier Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 233 MHz 64 MByte RAM 100 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 300 MHz 128 MByte RAM 100 MByte Installationsgröße 3D-Karte, Flightstick	CPU mit 400 MHz 128 MByte RAM 100 MByte Installationsgröße 3D-Karte, Flightstick

WERTUNG

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

Überarbeiteter Aufguss der überkomplexen 98er-Simulation.

