

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

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

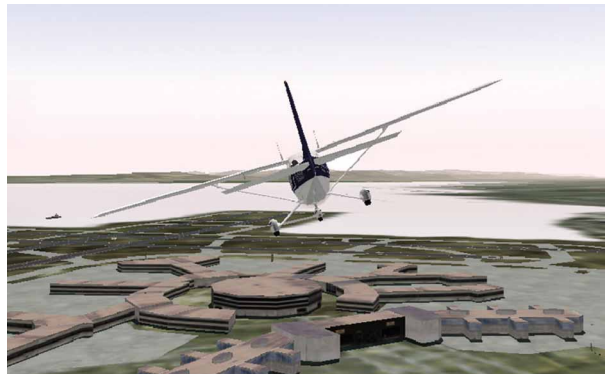
als die unergiebigste US-Fassung bietet **Fly! 2** auch lokalisiert nicht: Vier Flughäfen (New York, Paris, San Francisco, Frankfurt) sind nun detaillierter gestaltet. Drei davon können sich Besitzer der US-Version auch aus dem Internet herunterladen. Das kann aber nicht davon ablenken, dass vor allem 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	STANDARD	OPTIMUM
Voodoo 2    TNT    G400    Voodoo 3    TNT 2    Geforce    Voodoo 5    Radeon    Geforce 2		
CPU mit 300 MHz 64 MByte RAM 2,6 GByte Installationsgröße 3D-Karte mit 16 MByte RAM	CPU mit 700 MHz 128 MByte RAM 2,6 GByte Installationsgröße 3D-Karte mit 32 MByte RAM	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

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.

denen 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 zerbröselst. **MIC**

## Mick Schnelle



### Frust vor-programmiert

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-

## Independence War 2

<b>Genre:</b> Weltraumspiel	<b>Anspruch:</b> Profis	<b>Sprache:</b> Deutsch
<b>Entwickler:</b> Particle Systems	<b>Publisher:</b> Infogrames, (0190) 77 18 83	<b>Preis:</b> 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 knurrelhartem Schwierigkeitsgrad.

**69% SPIELSPASS**