

Simulationen

Mick Schnelle



Böser Fly! Dass Publisher bei der Entwicklung von Spielen kostengünstig arbeiten wollen, ist genauso verständlich wie legitim. Wenn aber eine Firma wie Take 2 eine Flugsimulation nur halbfertig in die Läden stellt und zudem noch das Handbuch wegrationalisiert, ist das pure Beutelschneiderei. So geschehen im Fall des Flugsimulators **Fly! 2**. Texturlöcher in der Grafik und Bugs verderben einiges vom Spielspaß; das fehlende Manual gleicht auch der mittlerweile verfügbare Patch nicht aus. Immerhin ist der hiesigen Abteilung von Take 2 dieses Verhalten offensichtlich peinlich – die deutsche Version soll mit Anleitung und fehlerfrei erscheinen. Sogar ein Zusatzszenario will man springen lassen.

Abgehängt? Solche Pannen spielen natürlich der Konkurrenz in die Hände. Und die heißt in diesem Fall Microsoft und verfügt über eine perfekt geölte Update-Maschinerie ihrer eigenen Flugsim-Serie. **Flight Simulator 2002** lässt derzeit schon die Motoren warmlaufen und könnte dank neuer Grafik-Engine dem **Fly! 2** im Herbst endgültig davonziehen. Wer am falschen Ende spart ...

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	MechWarrior 3	Mechspiel	7/99	88%
8	Eurofighter Typhoon	Flugsimulation	6/01	87%
9	Tachyon	Weltraumspiel	7/00	87%
10	Freespace 2 Dimension Pack	Weltraumspiel	9/00	87%
11	X-Wing Alliance	Weltraumspiel	5/99	87%
12	USAF	Flugsimulation	1/00	87%
13	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	86%
14	Starlancer (US-Fassung)	Weltraumspiel	6/00	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

Fly! 2	116
Air Command 3.0	117



Jungfernflug mit Tücken

Fly! 2

Schmalspur-Ausstattung und technische Mängel verhindern den Aufstieg des neuesten Take-2-Fliegers.

Mick Schnelle

Halbgar



Was sich Take 2 mit Fly! 2 leistet, ist eine Unverschämtheit. Das Handbuch ist lächerlich dünn und verschweigt so ziemlich jeden Aspekt des Spiels. Eine

Tastaturbelegungsübersicht fehlt ebenso. Deshalb findet man nur durch Zufall heraus, dass der Szenarie-Editor mit STRG-E aufzurufen ist.

Auch die Performance müssen die Entwickler noch kräftig tunen. Selbst Gigahertz-Rechner mit Geforce-2-Karte kommen ins Ruckeln. Dabei sieht die Grafik weiß Gott nicht toll aus. Hoffentlich merzt die deutsche Version all diese Mängel aus. Solange sollten Sie dem Flight Simulator 2000 klar den Vorzug geben.



Auf Video-CD:
aktuellster Patch

Nach wie vor dominiert Microsofts **Flight Simulator 2000** die Szene der zivilen Flugsimulationen. Mit **Fly!** und dem Nachfolger **Fly!2K** konnte Entwickler Terminal Reality nur Achtungserfolge erzielen. Dem

jüngsten Versuch **Fly! 2** (so verwirrenderweise der Name der aktuellsten Fassung) hätten zudem ein paar zusätzliche Runden im Probehangar gut getan.

Löcher im Terrain

Die Geländetexturen in **Fly! 2** sind erheblich höher aufgelöst als zuvor, was der Landschaft ein realistischeres Aussehen verleiht. Dass das Entwicklerteam unter starkem Zeitdruck gestanden hat, zeigen die immer wieder auftauchenden Flächen, in denen Texturen fehlen. Im Bereich München durchzieht sogar ein dicker weißer Streifen die Gegend. Während die großen Städte der USA recht ordentlich modelliert sind, finden Sie in Europa größtenteils flache Wüste. Metropolen wie München oder Frankfurt bestehen nur aus 2D-Pixeln, einzig Paris präsentiert sich ein wenig detaillierter.

Sofern Sie hoch aufgelöste Texturen sehen wollen, benöti-



Texturlöcher verschandeln die Landschaft um London-Heathrow.

gen Sie eine Grafikkarte mit mindestens 64 MByte RAM. Doch selbst eine echte High-End-Ausstattung bewahrt Sie nicht vor starkem Ruckeln.

Aus fünf mach sechs

Statt wie im Vorgänger fünf, finden Sie in **Fly! 2** sechs Fluggeräte. Neu dabei ist die äußerst wendige Pilatus PC12. Mit dem Bell 407 feiert ein Hubschrauber seine **Fly!**-Premiere. Auch spielerisch gibt es Neues zu vermelden: Endlich können Sie Systemausfälle, wie beispielsweise Motorschäden, simulieren. Richtig innovativ ist der Szenarie-Editor: Der lässt sich jederzeit aufrufen; per Maus-klick fügen Sie im Flug neue Gebäude und Geländemerkmale ein, die sofort im Spiel auftauchen. Wer nicht gern allein fliegt, loggt sich direkt aus dem Programm heraus auf dem

Hersteller-Server ein und kann dann mit Gleichgesinnten die Lüfte unsicher machen. **MIC**

Deutsche Version

Die Mängel der **US-Version** sollen in der deutschen Fassung ausgemerzt werden. Das betrifft das magere Handbuch und schließt auch eine gründliche Überarbeitung des Fluggebiets mit ein. Dazu arbeitet Take 2 mit dem renommierten Szenario-Entwickler Aerosoft zusammen. Wir bringen deshalb einen Nachtest, sobald uns die deutsche Version vorliegt.



Per **Szenarie-Editor** bauen Sie im Flug neue Gebäude.



Der **Bell-Hubschrauber** ist neu, seine Kontrolle erfordert einiges an Einarbeitungszeit.

Fly! 2

Genre: Flugsimulation
Entwickler: Terminal Reality

Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Publisher: Take 2, (01805) 21 73 16

Sprache: Englisch (Dt. i. V.)
Preis: ca. 130 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

Voodoo 2 TNT G400 Voodoo 3 TNT 2 Geforce Voodoo 5 Radeon Geforce 2

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz 64 MByte RAM 1,2 GByte Installationsgröße 3D-Karte mit 16 MByte RAM	CPU mit 700 MHz 128 MByte RAM 1,8 GByte Installationsgröße 3D-Karte mit 32 MByte RAM	CPU mit 1300 MHz 256 MByte RAM 1,8 GByte Installationsgröße 3D-Karte mit 64 MByte RAM

ALTERNATIVEN

Fly! 2K (deutsch) (70%, GS 03/01)
Grafisch ein bisschen schwächer, dafür detaillierteres Rhein-Ruhr-Gebiet.

Flight Simulator 2000 (80%, GS 12/99)
Allumfassende Genre-Referenz, innerhalb Deutschlands detaillierter.

WERTUNG

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

Mangelbehafteter und schlecht ausgestatteter Flugsimulator.



Air Command 3.0

Verkehrskontrolle auf die lockere Art.

Fluglotsen-Programme scheinen derzeit wieder in Mode zu kommen. Allerdings vergaulte der schaurig-fummelige **ATC Simulator** selbst einarbeitungsfreudige Luftraum-Kontrollen. Dass die Koordination

des Flugverkehrs auch Spaß machen kann, demonstriert **Air Command 3.0** von Shrapnel Games. Das liegt vor allem an der leicht zugänglichen Steuerung. Per simplem Mausklick teilen Sie Flugzeugen neue Flughöhen und -richtungen zu. Daneben achten Sie darauf, dass die Maschinen ihre Zielflughäfen von der richtigen Seite ansteuern. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad geht es in den zehn Kontrollgebieten ganz schön hektisch zu. Um Kollisionen zu vermeiden, dürfen Sie die Übersichtskarte keine Sekunde aus den Augen lassen. Auf eine realistische Darstellung des Radars haben die Entwickler zugunsten leichter Zugänglichkeit verzichtet. Die Karte des Luftraums ist zwar reichlich spartanisch geraten, dafür aber sehr übersichtlich. Und alle Symbole sind selbsterklärend. **MTC**

Mick Schnelle

Lotsen-Freuden

Air Command 3.0 ist genau das richtige Spiel für eine kurze Mittagspause. Die Luftraumkoordinierung geht locker von der Hand, zu leicht wird das Fluglotsenprogramm aber nicht. Wenn vier Maschinen gleichzeitig auf denselben Flughafen zusteuern, kommt schnell angenehme Panik auf. Was fehlt, ist etwas Langzeitmotivation. Ein Karrieremodus oder zuschaltbare Notfälle könnten Wunder wirken. Mangels hochkarätiger Alternativen ist Air Command 3.0 nichtsdestotrotz der empfehlenswerteste Vertreter seiner Zunft.



Über das **unscheinbare Menü** unten rechts organisieren Sie den Luftverkehr.

Air Command 3.0

Genre: Fluglotsen-Sim Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene Sprache: Englisch
Entwickler: Joe's Games Publisher: Shrapnel, www.shrapnelgames.com 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 133 MHz	CPU mit 233 MHz	CPU mit 300 MHz
16 MByte RAM	32 MByte RAM	32 MByte RAM
30 MByte Installationsgröße	30 MByte Installationsgröße	30 MByte Installationsgröße

WERTUNG

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

Leicht zugänglicher Luftverkehrs-Kontrollen.

