

Simulationen

Mick Schnelle



Fans an die Front! Während alle Welt noch über den Niedergang des Simulationsgenres debattiert, haben ein paar begabte Genre-Fans selbst das Heft in die Hand genommen und ein eigenes Spiel entwickelt. Herausgekommen ist dabei eine Simulation, die sich durchaus sehen lassen kann. Die Panzersimulation **Steel Beasts** lässt sich natürlich technisch nicht mit Profispielen vergleichen. Was zählt ist, dass engagierte Leute gezeigt haben, wie man auch ohne großes Budget spielenswerte Programme auf die Beine stellen kann.

Geld ist nicht alles. Das musste diesen Monat auch Microsoft erkennen. Die Schwächen des **Combat Flight Simulator 2** sind sicherlich nicht auf fehlende Mittel der Entwickler zurückzuführen. Fatale Fehler in der KI nebst einiger Design-Patzer hätte spätestens die so oft (selbst-) gelobte, hauseigene Qualitätskontrolle aufdecken müssen. Vielleicht werden einige Publisher jetzt mal wach und unterstützen die Fan-Teams. Firmen, die mehrere Millionen Mark für **Harry Potter**-Lizenzen oder die **Herr der Ringe**-Rechte bezahlen können, haben sicherlich auch ein paar Tausender für viel versprechende Hobby-Programmierer übrig.

Simulation-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	Crimson Skies (deutsche Version)	Flugsimulation	NEU	87%
7	Tachyon	Weltraumspiel	7/00	87%
8	Freespace 2 Dimension Pack	Weltraumspiel	9/00	87%
9	X-Wing Alliance	Weltraumspiel	5/99	87%
10	F-22 Total Air War	Flugsimulation	11/98	87%
11	USAF	Flugsimulation	1/00	87%
12	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	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	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	F/A-18	Flugsimulation	3/00	82%
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

Combat Flight Simulator 2	134
Crimson Skies	136
Steel Beasts	136



Pazifikschlachten ohne Pepp

Combat Flight Simulator 2

Bauchlandung für Microsoft! Viel zu brave 08/15-Missionen und ein paar dicke Designschnitzer verhindern den erwarteten Höhenflug.



Peinliche Textmeldung: Zwei unserer dämlichen Geschwaderkollegen sind wieder mal ohne Not kollidiert.

Mit Flugsimulationen hatte Microsoft bislang ein erfolgreiches Händchen. Der **Combat Flight Simulator** war seinerzeit ein echter Verkaufsschlager. Erst im letzten Monat zeigten die Redmonder mit **Crimson Skies**, wie ein spannender Flugsimulator aussehen muss. Kein Wunder, dass die Erwartungen

an den **Combat Flight Simulator 2** hoch waren. Doch die Luftschlachten über dem Pazifik des Zweiten Weltkriegs können der hauseigenen Konkurrenz nicht das Wasser reichen.

Viel Blau – wenig Details

Angenehm fällt die Anzahl der Missionen auf. Rund 60 Einsätze erwarten Sie jeweils auf amerikanischer und japanischer Seite, dazu gibt es noch zehn Einzelmissionen. Einmal in der Luft, beginnt die Enttäuschung: Klar, der Pazifik ist über weite Flächen nun mal blau, aber ein paar Details an den Maschinen und vor allem den Schiffen hätten sicherlich nicht geschadet. Wie gewohnt können Sie per Tastendruck direkt zu den Luftkämpfen springen. Doch ein Tastendruck zuviel, und Sie sind am Einsatzgebiet vorbeigewarpt und müssen die Mission von vorn beginnen. Den Befehl zum Angriff verwechseln Ihre Geschwaderkollegen gern mit der Aufforderung, ineinander zu crashen.

Schiffe versenken

Die Missionen sind ziemlich durchschnittlich geraten. Geleitschutz, Angriffe auf Bomber sowie Tiefflugangriffe auf Bodenziele und Schiffe wechseln ineinander ab. Jedes Ereignis ist geskriptet, Abwechslung gibt es nicht. Peinlicherweise kann man mit der Bordkanone ganze Schiffe versenken, und Torpedoangriffe fehlen völlig. Wenn Sie sich einmal ans Heck des Gegners geheftet haben, weicht

der nicht aus. Deutlich spannender wird es im Mehrspielermodus. Wenn menschliche Intelligenz die Schmalspur-KI des Programms ersetzt, sind pa-

ckende Luftduelle möglich. Wer mit allen Realismusoptionen den Gegner vor die Kanone bekommt, hat sich den Abschuss redlich verdient. **MIC**



Wenn Sie einem Gegner einmal am Heck hängen, ist er praktisch so gut wie hilflos.

Mick Schnelle



Nur für Duellanten

Was war denn mit Microsofts Qualitätskontrolle los? Spielen die immer noch Crimson Skies? Ich kann nicht verstehen, wie solche Designschnitzer durchgehen konnten.

Ja, ja, die KI war schon beim Vorgänger nicht die cleverste, dafür sah er für seine Zeit aber toll aus und hatte originelle Missionen.

Wer gern mit mehreren menschlichen Mitspielern durchstartet, wird sich über die akkurat umgesetzte Flugphysik freuen. Als Mehrspieler-Simulation ist der Combat Flight Simulator 2 deshalb empfehlenswert. Solo-Piloten sollten allerdings besser beim Vorgänger bleiben.

Combat Flight Simulator 2

Genre: Flugsimulation
Anspruch: Einsteiger, Fortg., Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Multiplayer: 2 (ser.), 8 (LAN), 8 (www)
3D-Karten: ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT
■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Microsoft
Festplatte: ca. 60 bis 1.000 MByte
Spieler: Einer pro Original

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/300	Pentium II/400	Pentium III/700
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 6fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD
	3D-Karte	3D-Karte

Grafik		Befriedigend
Sound		Befriedigend
Bedienung		Gut
Spieltiefe	Ausreichend	
Multiplayer		Gut

Mehrspieler-taugliche Simulation mit KI-Schwächen.





Crimson Skies

Deutsche Version: Gut zu fliegen!

Nachdem Microsoft kürzlich ein Debakel mit der deutschen Version von **Starlancer** (Stichwort: Pseudo-US-Akzent) erlebte, stimmt bei der Action-Flugsimulation **Crimson Skies**

auch die Lokalisierung. Die Sprecher sind durchgehend passend ausgesucht, vor allem die Hauptfigur Nathan Zachary klingt schön verwegen. Einziges Ärgernis: Bei den Missions-Briefings rauscht die Sprachausgabe aus unerklärlichen Gründen viel leiser aus den Schreibtischboxen als im restlichen Spiel – nervig, aber man kann damit leben.

Der eigentliche Schwerpunkt liegt zwar auf der spannenden Solo-Kampagne, aber auch Multiplayer-Fans bekommen was geboten. Im Internet und im lokalen Netzwerk dürfen bis zu 16 virtuelle Piloten antreten. Abgesehen vom klassischen »Jeder gegen jeden«-Deathmatch gibt's auch zwei Team-Modi.

PS

Test der US-Version in Heft 11/2000

Peter Steinlechner

Der Fun-Flieger

Endlich! Auf ein Spiel wie **Crimson Skies** warte ich schon seit seligen Strike-Commander-Tagen: Eine Flugsimulation, die spannend ist statt staubtrocken. Eingefleischte Falcon-4.0-Jünger mögen angesichts des simplen Flugverhaltens noch so nörgeln – mir macht das Ding einfach Spaß. Schön, dass auch die deutsche Lokalisierung da mithalten kann, die Sprecher sind wirklich gut ausgewählt. Und auch der umfangreiche Multiplayer-Modus ist gelungen.



Über einer **Hollywood-Filmkulisse** liefern Sie sich heiße Schlachten.

Crimson Skies

Genre:	Action-Flugsimulation	Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Microsoft
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 600 MByte
Multiplayer:	16 (LAN, www), 2 (Seriiell)	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input type="checkbox"/> Voodoo 3 <input type="checkbox"/> Riva TNT <input type="checkbox"/> Riva TNT2 <input type="checkbox"/> Geforce <input type="checkbox"/> Matrox G400 <input type="checkbox"/> Rage 128		

Pentium III/600, 64 MB RAM, 4fach CD oder PII/300, 32 MByte, 4fach CD, 3D-Karte	Pentium III/500, 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium III/700, 128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte
---	--	---

Grafik		Sehr gut
Sound		Sehr gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Sehr gut
Multiplayer		Gut

Spaßige Kämpfe in hohen Luftschichten.



Steel Beasts

Realismus kann auch Spaß machen.



Vorsicht! Das Dorf vor dem Panzer steht gerade unter **Artilleriefeuer**.

Wir schreiben das Jahr 2000: Alle Panzersimulationen sind vom Markt verschwunden. Alle? Nein, ein tapferes Häuflein aufrechter Programmierer will mit **Steel Beasts** die Fans zurück vor den Bildschirm holen. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Die 3D-Grafik nutzt zwar keine Hardwarebeschleuniger, sieht dafür aber recht ansprechend aus. Und was der Optik fehlt, soll durch Realismus ausgeglichen werden. Die beiden simulierten Panzertypen Leopard 2A4 und M1A1 Abrams unterscheiden sich deutlich voneinander. Wenn Sie wollen, dürfen Sie auch die Schützenposition übernehmen. Eine echte Schwachstelle ist die Übersichtskarte, auf der Sie Ihre Verbände ins Gefecht führen. Wehe, Sie

klicken ins falsche Eck, wenn Sie eine Gruppe Panzer anwählen wollen. Die Qualität der 44 Missionen ist sehr durchwachsen und rangiert von motivierend bis unübersichtlich. **MIC**

Mick Schnelle

Mächtigt Potenzial

Steel Beasts gehört zu den semiprofessionellen Projekten, die für eine gewisse Zeit Spaß machen. Trotz hoher Ansprüche spielt sich die Panzersimulation angenehm flüssig. Doch auf die Dauer nerven diverse Designschnitzer. Hardcore-Fans werden trotzdem gut bedient. Vielleicht erbarmt sich ja doch noch ein größerer Publisher, der dem engagierten Team eine Chance gibt. Mit etwas Aufwand ist aus dem Spielkonzept noch einiges herauszuholen.

Steel Beasts

Genre:	Panzer-Simulation	Preis:	ca. 100 Mark
Anspruch:	Profis	Hersteller:	Shrapnel Games
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Festplatte:	ca. 225 MByte
Multiplayer:	2 (ser.), 8 (LAN), 8 (www)	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input type="checkbox"/> Voodoo 3 <input type="checkbox"/> Riva TNT <input type="checkbox"/> Riva TNT2 <input type="checkbox"/> Geforce <input type="checkbox"/> Matrox G400 <input type="checkbox"/> Rage 128		

Pentium II/233, 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/400, 64 MByte RAM, 8fach CD	Pentium III/500, 128 MByte RAM, 8fach CD
--	--	--

Grafik		Befriedigend
Sound		Gut
Bedienung		Ausreichend
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Befriedigend

Komplexe, aber gut spielbare Panzersimulation.

