

Simulationen

Mick Schnelle



Manchmal ist weniger mehr. Diesmal trudelte nur eine einzige Simulation in der Redaktion ein. Aber was für eine! Mit **Crimson Skies** zeigt Microsoft eindrucksvoll, was in meinem Lieblingsgenre alles drin ist. Rasante Luftschlachten im Retrolook lockten auch unsere eingeschworene 3D-Shooterin Petra Schmitz hinter den ungewohnten Flightstick. Davon ließ sie sich erst wieder loseisen, nachdem wir ihr zugesichert hatten, dass sie ausnahmsweise als Co-Testerin ihr Urteil zu Microsofts Edelfliegerei abgeben darf.

Pflichtprogramm für Simulanten. Dieses Paradebeispiel an Spielspass sollte Pflichtprogramm für alle Simulationshersteller sein. Dann, da bin ich mir sicher, werden wieder mehr Spieler auch komplexeren Programmen eine Chance geben. Letztlich käme das auch den Hardcore-Fans zu Gute. Denn je größer der Markt, desto eher lohnen sich auch Spiele für kleinere Zielgruppen. Ich wünsche mir jetzt erst mal viele Nachahmer, die **Crimson Skies** vielleicht noch toppen – mit dem **Combat Flight Simulator** hat Microsoft ja schon den nächsten Kandidaten auf der Startbahn.

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	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	USAF	Flugsimulation	1/00	87%
11	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	86%
12	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	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 alle 3D-Spiele, bei denen komplexe Missionen und Technikbeherrschung im Vordergrund stehen, etwa Flugsimulationen, Mech-Spiele, U-Boot-Sims, 3D-Weltraumspiele.

Simulations-Inhalt

Test

Crimson Skies140





Fliegen wie im Film



Crimson Skies

Tollkühne Helden in aufgemotzten Kampfflugzeugen starten in hochspannende Missionen mit Hollywood-Flair.

Facts

- 24 Kampagnen-Missionen
- 20 Einzelmisionen
- 11 Flugzeugtypen

Sie heißen Nathan Zachary und sind der coolste Luftpirat der Vereinigten Staaten. Doch ganz so vereinigt sind die Staaten gar nicht mehr in Microsofts Action-Flugsimulation **Crimson Skies**. In den fiktiven 30er und 40er Jahren bestehen die ehemaligen USA nur noch aus einem Haufen verfeindeter Bananenrepubliken. Dabei stehen Sie zwischen allen Fronten. Eigentlich wollen Sie nur auf Hawaii einen Schatz bergen – doch dann werden Sie in eine hochdramatische Story um böse Engländer, gemeine Russen und fiese Deutsche verwickelt.

Alles unter Kontrolle

Das Erste, was Sie komplett vergessen können, ist Realismus beim Fliegen. Denn die Propeller- und Stickstoff-getriebenen

Mühlen, die Sie nach und nach kennenlernen, bleiben fast automatisch in der Luft. Selbst ein paar Treffer ins Heck vertragen die Dinger ganz gut. Was sie vor allem auszeichnet, ist eine

hervorragende Manövrierbarkeit. Ein kurz vor dem Boden abgefangener Sturzflug mit anschließender Rolle, um dem Kontrahenten das Fluggerät unter dem Hintern wegzuschie-

ßen, ist keine Seltenheit. Allerdings beherrschen auch Ihre Gegner diese Tricks, weshalb es schon einiger Übung bedarf, um sich akrobatisch aus misslichen Lagen zu befreien. Zum Glück stoßen Sie immer wieder mal auf verborgene Bergwerke, Tunnel oder gar offen stehende Hangars, in denen Sie Verfolger locker abhängen können.

Kampf den Engländern

Zuerst sollten Sie sich an die grundlegende Bedienung der Maschinen gewöhnen. Bald lernen Sie, wann die Kugeln Ihrer MGs den Feind am sichersten treffen und in welcher Entfernung vom Flugzeug die ungelinkten Raketen automatisch detonieren. Dann dürfen Sie sich an die ersten Missionen wagen. Die führen Sie nach Hawaii, wo



Der Zeppelin steht in Flammen: Erst nach vehementem Beschuss mit unserem Maschinengewehr fängt so eine **fliegende Festung** endlich Feuer.

eine Invasion der Engländer droht. Jetzt wird es sich zeigen, ob Sie die Briten trotz überlegener Bomberstaffeln souverän vom Himmel holen – oder auf einen alten Spielstand zurückgreifen müssen.

In **Crimson Skies** können Sie während der Missionen jederzeit speichern. Das ist teilweise auch dringend notwendig, denn die Einsätze sind oft in mehrere größere Ziele unterteilt. So müssen Sie erst einen englischen Bomber kapern (indem Sie möglichst nahe an ihn heranfliegen) bevor Sie die restliche Staffel ausschalten. Solche Heldentaten werden Ihnen in automatisch ablaufenden Spielgrafik-Sequenzen präsentiert. Im Lauf der Kampagne werden Sie entführte Wissenschaftler befreien, Zepeline einnehmen und sogar eine gegnerische Festung in den Bergen zerstören.

Klein, aber fein

Die Fluggebiete von **Crimson Skies** sind nicht sonderlich groß, nach maximal fünf Minuten stoßen Sie bereits an die Grenzen. Doch das macht nichts, denn so viel freie Zeit werden Sie ohnehin nicht haben, wenn Sie Hangars aufsprengen, in Zuggtunnel einflie-



Äußerst spannende Luftschlachten sind die Essenz von **Crimson Skies**. Als besonders hilfreich erweisen sich dabei **ungelenkte Raketen**, die in einer bestimmten Entfernung vom Ziel explodieren – wie Sie hier beim Angriff auf das Kraftwerk einer gut bewachten **Gebirgsfestung** sehen.

gen oder zwischen den Wolkenkratzen von Manhattan herumkurven. Übrigens sieht das alles sehr schön aus. Vor allem bei der Gestaltung Hollywoods haben sich die Designer richtig Mühe gegeben. Die Innenstadt von Los Angeles besteht fast

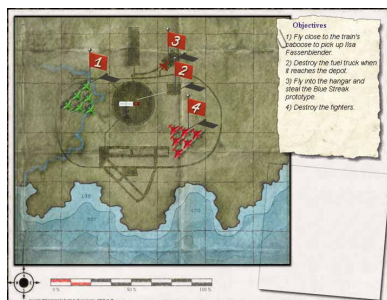
nur aus Filmkulissen, sodass Sie auf Pyramiden, eine Holzkopie der Freiheitsstatue und sogar ein Alienset treffen werden. Und natürlich fehlt auch nicht die legendäre Großschrift der berühmten Filmstudios in den noblen Beverly Hills.

Neue Flieger

Mit ein paar erfolgreich absolvierten Einsätzen kommen Sie zu einem kleinen Vermögen, das Sie in Ausbau und Entwicklung Ihrer privaten Lufttruppe investieren. Nach einem ähn-



Spielgrafik-Cutscenes erzählen während der Missionen die spannende Geschichte weiter.



Vor jedem **Einsatz** werden alle Ziele erläutert.

Technik-Check

Für eine schöne Flugerfahrung benötigen Sie mindestens einen Pentium II/300 mit 64 MByte RAM nebst guter 3D-Karte. Das Spiel bietet sehr viele Feintuning-Möglichkeiten: Neben der Wahl der Bildschirmauflösung können Sie alle möglichen Detailstufen von Hand einstellen. Dazu gehören die Sichtweite, die Texturqualität, die Details der Objekte sowie die Beleuchtung. Zusätzlich lassen sich die Schatten ein- und ausschalten sowie der Detaillevel der Effekte verändern.

RAM/Festplatte

Mit 32 MByte Hauptspeicher müssten Sie alle Detailstufen stark heruntersetzen, um **Crimson Skies** überhaupt spielen zu können.

Erheblich angenehmere Ergebnisse erhalten Sie bereits mit 64 MByte RAM. Perfekt läuft das Spiel mit 128 MByte Speicher.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Wenn das Spiel zu sehr ruckelt, setzen Sie die Bildschirmauflösung eine Stufe herunter, das sieht immer noch gut aus.

TIPP 2: Versuchen Sie mit Hilfe der oben genannten Konfigurationsmöglichkeiten, die für Sie richtige Einstellung zu finden. Beginnen Sie mit der Texturqualität und der Detailstufe der einzelnen Objekte.

TIPP 3: Experimentieren Sie mit der Qualität der Beleuchtung. Auf der niedrigsten Stufe kitzeln Sie noch ein paar Bilder mehr pro Sekunde raus.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 1	Rage 128	Matrox G400	Voodoo2	TNT 1	TNT 2	Voodoo 3	Geforce 256
P200 MMX	640x480	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	800x600	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
P II/300	800x600	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
AMD K6-2/450	1024x768	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PIII/550	800x600	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Athlon 500	1024x768	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PIII/700	800x600	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Athlon 700	1024x768	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

☐ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

☐ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

☐ mäßig ruckelnd, noch spielbar

☐ flüssiges Spielen möglich

Petra Schmitz



Da flieg ich drauf

Mich hat *Crimson Skies* zuerst mit der schönen Grafik eingefangen. Die Luftkämpfe sind zwar alles andere als realistisch, bieten aber genug Tiefgang, um meine Shooter-erprobten Reflexe auf die Probe zu stellen. Jedes Mal, wenn ich eigentlich aufhören wollte, packte mich der »Nur noch eine Mission«-Virus aufs Neue. Traurig, dass nicht alle Flugsimulationen so herrlich zugänglich und Spaßig sind. Doch was nicht ist, kann ja noch werden. So, und jetzt stürze ich mich auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad noch mal in die Luft-Schlacht...

lichen System wie in *MechWarrior* basteln Sie an den Fliegern herum. So dürfen Sie Panzerung und Bewaffnung frei ändern, allerdings setzt Ihnen ein Gewichtslimit Grenzen. Mit Plänen, die Sie in einigen Missionen stehlen müssen, können Sie sogar völlig neue Flieger entwerfen. So kommen Sie in den Genuss zweisitziger Maschinen, die einem Bordschützen Platz bieten. Fortan unterstützt Sie der vollautomatisch arbeitende Kamerad in den heftigen Luftgefechten.

Mick Schnelle



Action-Simulation aus dem Bilderbuch

Ja, genau so muss es sein! *Crimson Skies* macht einen Heidenspaß, ohne zum fliegerischen Leichtgewicht zu verkommen. Klar, die Maschinen kann man leicht in der Luft halten, doch nur solange einem kein Gegner im Nacken sitzt. Trotz einer gewissen Übungsphase stören mich aber auch Abschnitte nur wenig – umso motivierter starte ich den zweiten Versuch.

U-Boot als Flugrampe

Dafür sorgen die spannenden Missionsziele und eine Story, die immer wieder für eine Überraschung gut ist. Oder hätten Sie geglaubt, dass ein U-Boot auch als Flugzeugrampe dienen kann? Die schöne Grafik vergisst man fast dabei. Schade nur, dass *Crimson Skies* ein wenig zu kurz geraten ist. Geübte Piloten werden selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad spätestens nach einem Wochenende den Abspann sehen. Doch bis dahin werden sie exzellent unterhalten. Wer auf Action-lastige Fliegerei steht, sollte unbedingt zuschlagen.

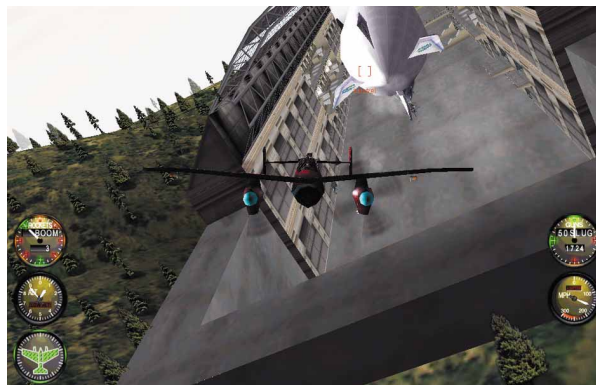
Wochenschau und Radio-Nostalgie

Zwischen den einzelnen Missionen wird die Story um Nathan Zachary und seine wackeren Luftpiraten weitergesponnen. Abgesehen von ein paar eingestreuten Wochenschau-Schnipseln in schwarzweiß, erschließt sich die Handlung aus Gesprächen der Hauptakteure. Zu sehen sind sie dabei nicht, das Ganze ist im Stil alter Radio-Hörspiele gehalten. Auf Spannung brauchen Sie trotz fehlender optischer Schmankerl nicht zu verzichten. Denn die (US-) Stimmen passen erstklassig zu den dargestellten Charakteren.

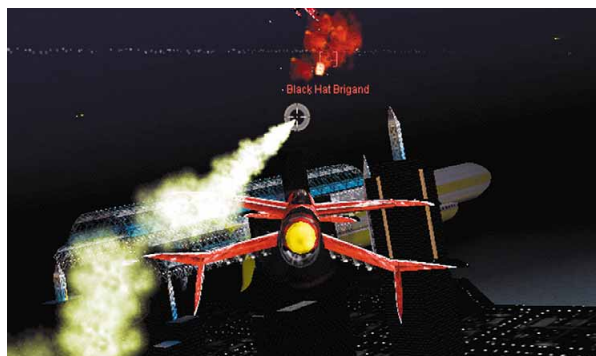
Aus dem Stunt ins Gefecht

Neben der Kampagne erwarten Sie rund 20 Einzelmmissionen. Sowohl die Zahl der Flügelemente als auch Art, Anzahl und Qualität der Gegner können Sie frei variieren. Haben Sie sich dann auch noch für einen Landschaftstyp entschieden, tragen Sie mit diesen Voreinstellungen entweder Luftgefechte aus, oder Sie aktivieren den Stunt-Modus. Bei Letzterem geht es nicht mehr darum, wer zuerst alle Gegner vom Himmel holt, sondern wer vorgegebene Tunnel oder Hangars als Erster durchfliegt. Natürlich dürfen Sie einen in Führung liegenden Konkurrenten auch abschießen – der muss dann wieder allein ganz von vorn beginnen.

Diese Extra-Missionen sollen auch für Mehrspieler-Gefechte zur Verfügung stehen. Allerdings war diese Option in unserer Testversion noch nicht eingebaut, weshalb wir auf eine Bewertung des Multiplayer-Modus verzichten. Genauso wenig können wir derzeit zur deutschen Version sagen, da uns zum Test nur die US-Fassung vorlag. Bleibt nur zu hoffen, dass Microsoft aus den Fehlern der verunglückten eingedeutschten Version von *Starlancer* gelernt hat. Peinliche Patzer wie der aufgesetzte englische Akzent der Fliegerstaffeln in Erin Roberts' Weltraumspiel bleiben uns hoffentlich erspart. **MIC**



Der **Tiefflug** durch den Hangar ist wirklich nicht ganz ungefährlich.



Über **Manhattan** müssen die Piloten mit Mündungsfeuer für Helligkeit sorgen.



Die riesigen **Luftschiffe** sind allesamt mit dicken Kanonen bewaffnet.

Crimson Skies

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium III/600, 64 MByte 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	Noch nicht bewertbar	

Motivierende Action-Simulation mit toller Story.

