

Simulationen

Michael Schnelle



Sprachprobleme

Wer hätte das gedacht? Ohne im Vorfeld groß für Aufsehen gesorgt zu haben, weist Novalogic mit **Tachyon** Microsofts **Starlancer** in die Schranken. Bemerkenswert daran: **Starlancer** hat die bessere Präsentation, und die Designer, Chris und Erin Roberts, haben den besseren Leumund. Doch letztlich überwiegen die stärkere Atmosphäre und der höhere Spielspaß von **Tachyon**.

In diesem Zusammenhang sei auf die verunglückte deutsche Fassung von **Starlancer** verwiesen. Alle Hauptakteure reden deutsch mit US-Akzent. Das ist kein

Versehen, sondern beabsichtigt, da die Helden ja alle Amerikaner sind. Im Spiel wirkt das aber nervig, eine Identifizierung mit den Kollegen fällt ziemlich schwer. Da die Atmosphäre und damit der Spielspaß davon abhängen, haben wir uns entschlossen, der deutschen Fassung einen Prozentpunkt abzuziehen. Bleibt zu hoffen, dass Novalogic ein glücklicheres Händchen bei der **Tachyon**-Lokalisierung hat.



Simulationen

»3D-Spiele, bei denen komplexe Missionen und Technik im Vordergrund stehen.«
[Flugsimulationen, Mech-Spiele, U-Boot-Sims, 3D-Weltraumspiele]

Simulations-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	Tachyon	Weltraumspiel	NEU	87%
7	Freespace 2	Weltraumspiel	12/99	87%
8	X-Wing Alliance	Weltraumspiel	5/99	87%
9	F-22 Total Air War	Flugsimulation	11/98	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	NEU	84%
18	European Air War	Flugsimulation	12/98	84%
19	F-22 Air Dom. Fighter	Flugsimulation	1/98	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	5/00	81%
25	Flight Simulator 2000	Flugsimulation	12/99	80%

Die 25 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mechspiele.

Inhalt

Tests

Tachyon	120
Starlancer (deutsch)	124
Fly 2K	124

Überflieger im All



Tachyon

Unverhofft bekommen Digital Anvil und Interplay Konkurrenz im Weltraum: Mit hochspannenden Missionen, riesigen Stationen und viel Atmosphäre lässt Novalogics Tachyon die hochkarätigen Rivalen hinter sich.

Für Freunde erstklassiger Weltraumspiele herrschen gerade goldene Zeiten. Nachdem sich eben erst die Roberts-Brüder mit **Starlancer** zurückgemeldet haben, startet diesen Monat **Tachyon** trotz fast einjähriger Verspätung durch. Eigentlich erwartet man von Novalogics actionlastige Simulationen im Voxel-spacelook. Mit **Tachyon** wagen sich die Kalifornier erstmals ins Weltall. Auf Anhieb schlagen sie dabei Digital Anvils **Starlancer** und lehren sogar **Freespace 2** das Fürchten.

Unter falschem Verdacht

Ein flottes Schiff, gute Ausrüstung und jede Menge Credits – das Leben hat es mit Sternensöldner Jake Logan gut gemeint. Als sein Alter Ego übernehmen Sie lukrative Aufträge im Sol-system und verdienen sich schon mit einfachen Missionen eine goldene Nase. Doch eines Tages passiert es: Ein Transporter, den Sie bewachen sollten, explodiert beim Andocken an eine Raumstation. Ein Schuldiger ist schnell gefunden: Sie! Ehe Sie »Verbannung« buchstabieren können,

Facts

- 2 Kampagnen
- 11 Raumschiffe
- 60 Missionen

nen, finden Sie sich am Rande der Galaxis wieder, im rechts-freien Raum des Hub-Sektors. Unabhängige Bora-Siedler und die allmächtige Galspan Corporation ringen hier um die Vormachtstellung. Mit einem spartanisch ausgestatteten Miniraumer müssen Sie in diesem rauen Klima zu Reichtum kommen – und das

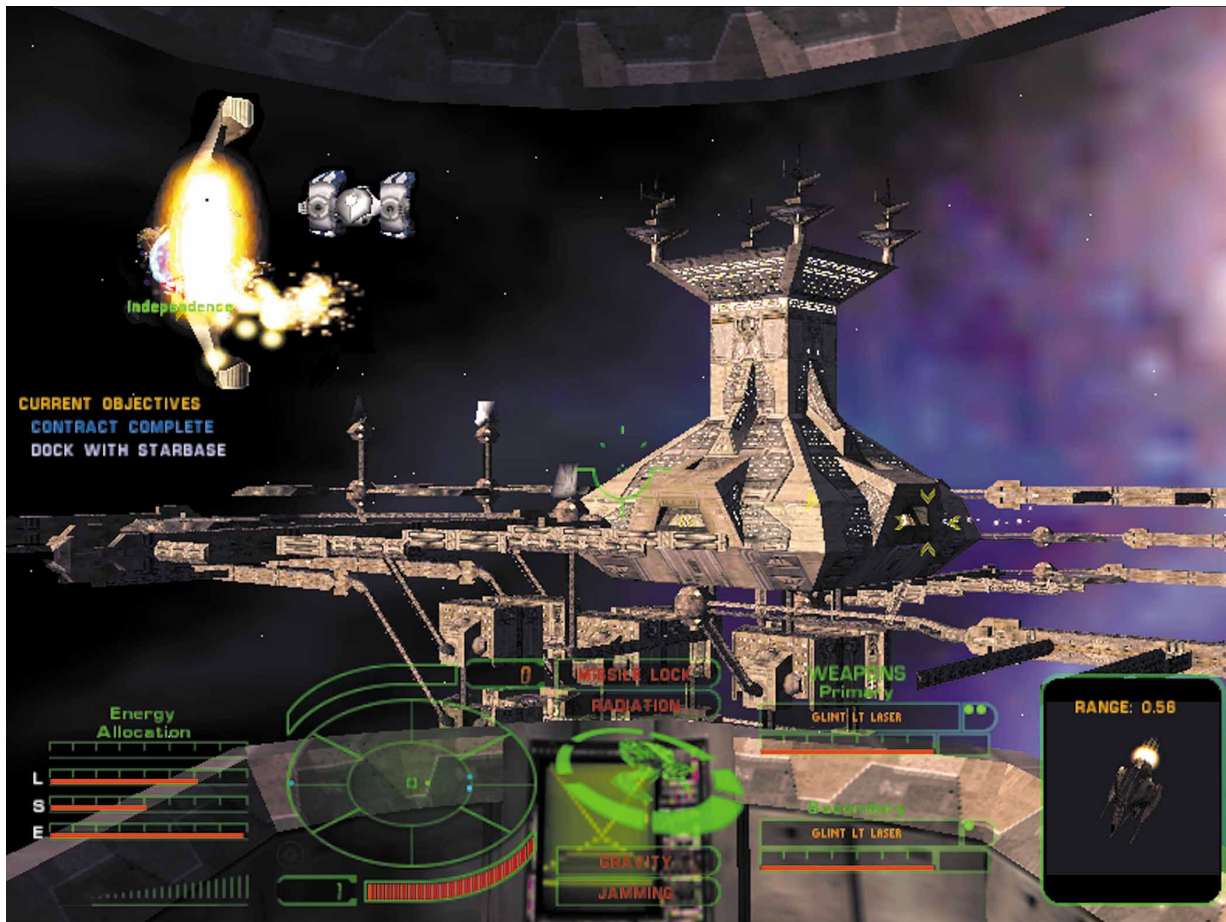


Auf **New Vegas** erwarten Sie Spielautomaten.

geht nur, indem Sie eine gefährliche Mission nach der anderen erledigen.

Städte im All

Mit dem legendären Spruch »Der Weltraum – unendliche Weiten« hat **Tachyon** nur sehr wenig am Hut. Denn egal, in welchen Sektor Sie Ihr jeweiliger Auftrag führt, Sie stoßen überall auf sehr große Raumstationen. Allen voran New Vegas, das mit Spielpalästen und Neonreklamen den Vergleich mit dem Original nicht zu scheuen braucht. Auch die Asteroidenfelder können sich sehen lassen. Statt unförmiger Klumpen schweben hier wohlstrukturierte Felsbrocken, aus denen Metallreste ragen, und jede Menge Weltraumschrott durch das All. Diese 3D-Konstruktionen dienen nicht nur als Grafischmankerl – ein Großteil der Schlachten spielt sich zwi-



Riesige Weltall-Städte wie die heimatische **Sternenbasis** sind keine Seltenheit. Bei der Wahl der Texturen hatten die Novalogic-Designer allerdings nicht immer ein goldenes Händchen.

schen solchen Objekten ab. Die weitläufigen Türme und Plattformen dienen als Deckung gegen Piratenstaffeln.

In gefährlicher Mission

Als Söldner im Exil fangen Sie klein an, um zu Ruhm, Ehre

und dem einzigen Zahlungsmittel, den Credits, zu kommen. Schon die ersten Aufträge, die Sie übernehmen, führen in gefährliches Gebiet. Da ist zum Beispiel der Krankentransporter, der unversehens in ein Asteroidenfeld geraten ist und an den Felsbrocken zu

zerschellen droht. Mutig ballern Sie mit Ihrem Mickerlaser einen Geröllblock nach dem andern aus dem Weg und zerstören am Schluss gar den Antrieb des havarierten Raumers, um ihn zum Stehen zu bringen. Später bergen Sie Schmugglerfracht unter massivem Laserbeschuss einer benachbarten Raumstation. Ein anderes Mal verfolgen Sie einen Superraumer quer durch die Galaxis, dessen Geleitschutz Ihr Schiff in Schrott zu verwandeln droht.

Schnell werden Sie feststellen, dass Sie nicht alle Aufträge erledigen können. Denn früher oder später müssen Sie entweder für die freien Kolonisten der Bora oder die konkurrierende Galspan Corporation Flagge zeigen. Von da an spaltet sich das Spiel in zwei höchst unterschiedliche Kampagnen auf. Zwar können Sie für neutrale Gruppen arbeiten,

doch die Kernmissionen, die mit dem Sieg einer Seite enden, dürfen Sie nur noch für Bora oder Galspan erledigen.

Fliegende Festung

Die Missionen bringen Ihnen aber nicht nur Bargeld. Nach den meisten Einsätzen erhal-

Martin Deppe



Verstecktes Kleinod

Klammheimlich hat Novalogic ein tolles, atmosphärisch dichtes Weltraumspiel gezauert. Schiffskauf und

-ausrüstung, Nebenmissionen sowie überraschende Wendungen in der Story und den Einsätzen bringen eine Langzeitmotivation, die ich bei Starlancer vermisste. Klar, das hat die schickere Grafik, aber für mich ist das eigentliche Spielgeschehen viel wichtiger – und da hat Tachyon die Raumschiffnase ganz klar vorn.



In manche Stationen können Sie durch's transparente **Fenster** hineinschauen.

Mick Schnelle

Überra-
schungs-
Sieger

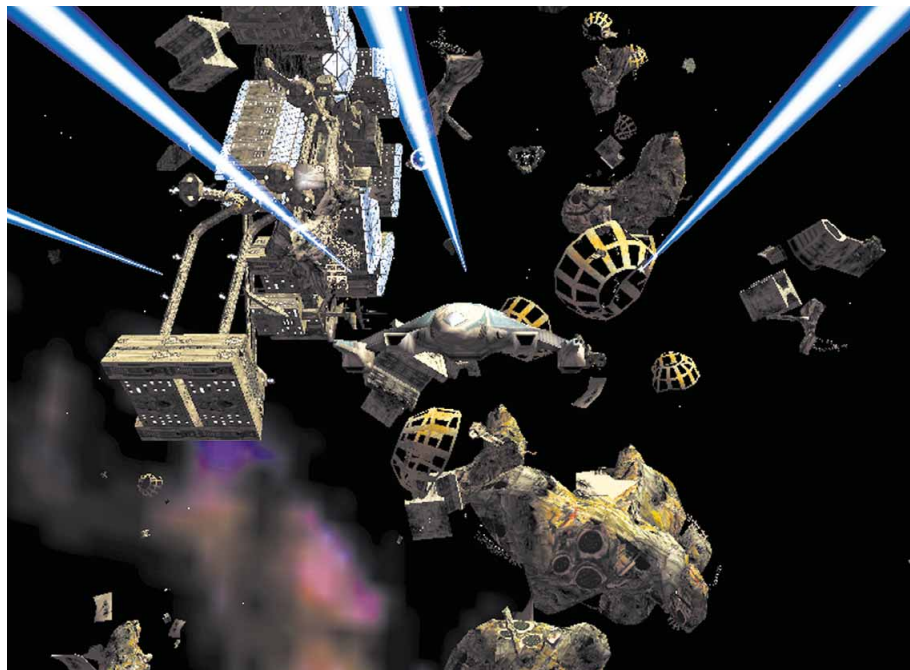
Mal abgesehen von dem bescheuerten Namen Tachyon gibt es

an Novalogics Weltraumspiel nur wenig zu mäkeln. Höchstens die teilweise etwas trist wirkenden Texturen auf den Raumstationen stören ein wenig. Doch so was sehen Sie gar nicht, wenn Sie sich einmal mit Jake Logan in die rauen Weiten des Alls gewagt haben. Alle Missionen sind extrem spannend und nicht vorhersehbar. Ständig passiert etwas Neues. Klasse finde ich auch, dass sich beide Kampagnen grundlegend unterscheiden.

Perfekte Atmosphäre

Ein ganz besonderes Lob gebührt den Konstrukteuren der 3D-Städte. Die sind stark unterschiedlich und bilden ein herrliches Terrain für packende Schlachten. Das alles trägt zu der einzigartigen Atmosphäre bei, die Tachyon im Übermaß verbreitet. Anders als bei Starlancer ist mir mein Held nicht egal. Hier gibt es auch keinen Leerlauf, keine Standardeinsätze. Mag Tachyon auch grafisch hinter Starlancer und Freespace 2 ein wenig zurückstehen. Spielerisch schlägt es beide Konkurrenten locker. Wenn Ihnen Flair vor Grafik geht, fliegen Sie hier richtig.

ten Sie Zugriff auf neue Waffen und System-Upgrades. Dickere Laser oder partikel-speiende Kanonen zerlegen auch größere Gegner schnell in ihre Einzelteile. Daneben erleichtern Ihnen zielsuchende Torpedos und Raketen das



Verfolgungsjagd auf der Müllkippe. Vor lauter Schrott kann man die Gegner nur schwer entdecken.

Söldnerleben. Auch die Elektronik Ihres Schiffes können Sie aufrüsten. Vom simplen Turbobooster über Zielautomatik bis hin zu Extraschilden reicht das Arsenal. Nach und nach schließen sich immer mehr Wingmen Ihrer Seite an. Einen davon dürfen Sie mitnehmen, der Ihnen je nach Eignung mehr oder weniger gut den Rücken freihält.

Viva New Vegas

Ganz besondere Bedeutung kommt der Sternengrad New Vegas zu. Nicht nur, dass dort einige der wichtigsten Aufträge vergeben werden. Hier befindet sich auch die Arena, in der Sie Deathmatch-Duelle gegen besonders haarige Computergegner austragen können. Dabei erwarten Sie insgesamt sechs Kämpfe gegen mehrere Gegner, bevor Sie in der Bonusrunde um satte 50.000 Credits antreten dürfen. Begleitet wird das Spektakel von einem Stadionsprecher, der auch Wrestling-Wettbewerbe kommentieren könnte. Die Story wird nur selten über Zwischensequenzen erzählt. Der größte Teil

erschließt sich durch Gespräche, die Jake vollautomatisch über Funk abwickelt.

Krieg im Netz

Für den Mehrspielermodus haben sich die Tachyon-Macher ganz besonders Mühe gegeben. Denn neben dem üblichen Deathmatch-Mode findet auf Novalogics Novaworld-Server der Base-War statt. Zwei Teams à 60 Piloten bauen die eigene Basis aus, indem sie Kristalle einsammeln. Dadurch können sie neue Upgrades einkau-

fen, das nötige Kleingeld dafür beschaffen sie sich, indem sie Gegner abschießen. Hat die gegnerische Station Ausbaustufe 10 erreicht, kann sie vernichtet werden. **MIC**



Die Schilde des Gegners flackern bereits.



An großen Raumschiffen können Sie auch andocken.

Tachyon

Genre:	Weltraumspiel	Preis:	ca. 100 Mark
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Novalogic
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Festplatte:	ca. 470 MByte
Multiplayer:	2 (ser), 8 (LAN), 120 (www)	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, Riva TNT, Riva TNT2, Geforce, Matrox G400, Rage 128		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/400 64 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium III/500 128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

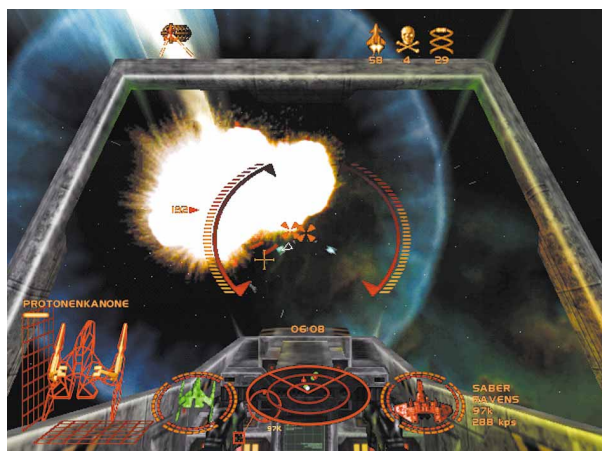
Grafik		Gut
Sound		Sehr gut
Bedienung		Sehr gut
Spieltiefe		Sehr gut
Multiplayer		Gut

Sehr atmosphärische Weltraumaction.



Starlancer (deutsche Vers.)

Sprachprobleme im All.



Optisch macht Starlancer auch auf Deutsch eine gute Figur.

Zum Test in der letzten Ausgabe lag uns die US-Version von **Starlancer** vor. Inzwischen ist auch die deutsche Fassung von Erin Ro-

berts' Weltraumspiel da. Der erste Schockeffekt stellt sich schon bei der Installation ein. Denn die flammende Rede, die den Spieler auf die kommenden Missionen einstimmen soll, ertönt zwar in fehlerfreiem Deutsch – leider mit starkem amerikanischem Akzent. Das klingt ähnlich wie die alte Joghurt-Werbung von Cindy Crawford und ändert sich auch im Spiel nicht. Zudem wirken einige der Stimmen, besonders Commander Enriquez', nervtötend quäkig. Dadurch geht viel vom Flair des Spiels verloren. Weshalb wir uns dazu entschlossen haben, **Starlancer** einen Prozentpunkt abzuziehen. **MIC**

Mick Schnelle

Lächerliche Lokalisierung

Denjenigen, der die Idee mit dem amerikanischen Akzent hatte, sollte man zur Strafe im All aussetzen. Um nicht missverstanden zu werden: Mir ist durchaus klar, dass der Akzent beabsichtigt ist. Nur funktioniert diese Methode nicht. In Filmen ertönen die Schauspieler ja auch in einwandfreiem Hochdeutsch. Wenn Sie des Englischen mächtig sind, sollten Sie zur US-Version greifen.

Starlancer (deutsch)

Genre: Weltraumspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Multiplayer: 2 (ser.), 8 (LAN), 8 (www)
3D-Karten: ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT
■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

Pentium II/233 32 MByte RAM, 8fach CD
Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte
Pentium III/450 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik				Gut
Sound				Befriedigend
Bedienung				Sehr gut
Spieltiefe				Gut
Multiplayer				Gut

Edle Grafik, mäßige Sprachausgabe.



Fly 2K

Flug in die Bedeutungslosigkeit.



Europa besteht größtenteils aus breittflachen 2D-Texturen.

Braucht die Welt noch zivile Flugsimulationen? Klar, wenn sie attraktiv gemacht sind. **Fly 2K** gehört nicht dazu. Denn Terminal Realities Angriff auf Microsofts **Flightsimulator** entpuppt sich auch im zweiten Anlauf als aussichtslos. Der Platzhirsch aus Redmont schneidet in so ziemlich jeder Disziplin besser ab. So ist die **Fly**-Grafik nach wie vor weit unter dem Durchschnitt, eine Handvoll Gebäude gibt es nur in fünf US-Ballungszentren. Europa inklusive London, Paris oder München besteht größtenteils aus platten, etwas unscharfen Texturen. Die fünf Maschinen, von der

Cessna bis zum Business-Jet, reißen auch keinen Piloten aus dem Cockpit, lediglich die einblendbaren Funkfeuer sind praktisch. **MIC**

Mick Schnelle

Überflüssig

Während der gesamten Testphase ist mir kein einziger Grund eingefallen, warum sich irgendjemand **Fly 2K** kaufen sollte. Microsofts **Flightsimulator 2000** sieht besser aus, bietet mehr und kann auf einen ganzen Fuhrpark an (teilweise sogar kostenlosen) Erweiterungen zugreifen. Ohne ansprechende Optik und erheblich mehr Landschaftsdetails hat **Fly** gegen die Konkurrenz keine Chance.

Fly 2K

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

Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD
Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte
Pentium III/500 128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik				Ausreichend
Sound				Ausreichend
Bedienung				Gut
Spieltiefe				Ausreichend
Multiplayer				Ausreichend

Grafisch schwacher Zivil-Flieger.

