



Im fertigen Spiel sollen Passagiere vor dem **Schalter** anstehen.



Der **Flughafen-Manager** fasst die Ergebnisse der Airlines zusammen.

Airline Tycoon 2

Das erste Airline Tycoon stammt von 1998 - aus einer Zeit also, als Nagelscheren und isländische Vulkanasche noch harmlos waren. Aber ist die Neuauflage der Wirtschaftssimulation wirklich ein Ausflug in die gute alte Zeit? Von Martin Deppe

Angespielt

Genre: **Wirtschaftssimulation** Publisher: **Kalypso** Entwickler: **B-Alive (Wildlife Park 3, GS 02/11: 71 Punkte)**
 Termin: **13.10.2011** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7557

Auf DVD: Preview-Video

Dieses Spiel ist eine doppelte Reise in die Vergangenheit: zum einen in die Zeit der typisch deutschen Wirtschaftssimulationen, in der wir von Büro zu Büro sausten und Lastwagen (**Der Planer**) oder Fernsehsendungen (**Mad TV**) wuppten. Zum anderen in die

Luftfahrthistorie, denn im Flugverkehr hat sich seit dem ersten **Airline Tycoon** von 1998 viel getan – heute kostet ein Flug nach Mallorca weniger als die Busfahrt zum Flieger, Piloten von Billig-Airlines müssen neben-

her als Kellner jobben, und der einstige Traumberufswunsch Stewardess ist längst abgelöst von »Topmodel bei Heidi« und »Castingwettbewerbstarlet«.

Airline Tycoon 2 juckt all das herzlich wenig. Wobei statt der »2« im Namen eher ein »Refueled« stehen sollte, denn ein richtiger Nachfolger sieht anders aus. So marschieren wir wie gehabt durch »unseren« Flughafen, diesmal in 3D, klicken uns vom Hangar (Maschinen kaufen und umbauen) über den Flughafen-Manager (Flugrouten mieten) bis hin zum Personalbüro, in dem wie damals ein bunter Papagei (die Personalante) und ein grauer Mäuserich (der Personalverwalter) hocken. Beim Papagei fischen wir

Piloten und Saftschubsen unterschiedlicher Güteklassen aus einer Bewerberliste, beim Mäuserich verschieben wir die Belegschaft auf die einzelnen Maschinen. Aber Obacht: Ein Transatlantikflug mit nur einem Piloten und einer Flugbegleiterin ist zwar möglich und eine sehr gute Idee für die Kostenstruktur, auf Dauer aber weder für die beiden Beteiligten noch für die Passagiere noch für die Maschine sonderlich bekömmlich.

Das Büro-wechsel-dich-Spiel erweist sich auf Dauer ebenfalls als arg ermüdend. Wir können zwar auf Tastendruck zwischen den Flughafen-Stationen wechseln, doch das erspart uns nur die langen Marsche durch die beiden Flughafenetagen – zum Beispiel

dauert der Weg vom Personalbüro zur Bar bis zu 15 Sekunden. So müssen wir für jeden Kleinkram persönlich zum Ansprechpartner tingeln. Wenn echte Fluggesellschaften auch so arbeiten würden, wäre sogar Malle schnell touristenbefreit.

Ein richtiger Nachfolger sieht anders aus

Hinzu kommt, dass uns besagte Ansprechpartner wahnsinnig schnell auf den Zeiger gehen. Der sächelnde Papagei ist ja noch kurzzeitig witzig (so für 0,2 Sekunden), doch allerspätestens bei Detlev (!), dem über-

Stärken

- + zahlreiche Flugmodelle
- + viele Umbaumöglichkeiten

Schwächen

- total nervige Sprecher
- zu altmodisches Spielprinzip
- (noch) zu zahlenlastig



Flugrouten müssen Sie erst anmieten, dann Flieger draufsetzen und **Flugpläne** basteln.



Bei den Flugzeugkonstruktionen können wir uns richtig austoben – bis hin zum **Rundum-Flügel** und Flux-Fahrwerk.

zeichnet tuntigen Assistenten von Karl Lagerwald (!!) sehen wir uns verzweifelt in die Zeiten von Adlib-Sound und PC-Speaker zurück. Doof nur, dass wir Detlev und Kalle brauchen, denn die beiden sind für die Innenausstattung und Außenbemalung unserer Flotte zuständig: Ledersitze und plüschige Teppiche locken nun mal mehr First-Class-Reisende an als die billige Standardausstattung Marke Rosinenbomber.

Überhaupt sind die Flugzeuge viel interessanter (und glücklicherweise stiller!) als die menschlichen Holzhammerhumoristen. Je nach Budget und Einsatzzweck können wir nämlich witzige Flieger basteln, indem wir die Komponenten verändern. Beispielsweise bauen wir eine lange Pinocchio-Nase mit Winglets oder einen Flux-Antrieb ein. Die Bastelei sieht nicht nur ulkig aus, sondern wirkt sich vor allem auf die Betriebsdaten aus, denn so ein Flux-Antrieb ist zwar happig teuer und schraubt die Kosten hoch, dafür wird der Flieger aber deutlich flotter. Allerdings sollten wir auch hier schauen, was wir wirklich brauchen: Ein superschnelles Großraumflugzeug für die Strecke Paris-London ist genauso rausgeschmissenes Geld wie ein Kleinflugzeug für Berlin-Rio.

In unserer Preview-Version fehlten noch die besonderen Ereignisse, die später für Würze im Chefalltag sorgen sollen. Charteraufträge etwa, bei denen wir unter Zeitdruck Lieferungen ans Ziel verfrachten müssen, oder Sabotageaktionen gegen die Konkurrenz. Stattdessen traten wir lediglich indirekt gegen drei Rivalen an: Da sollen wir zum Beispiel als erste Firma 10.000 Fluggäste befördern oder ein bestimmtes Image erreichen (oje ... da müssen wir zu Detlev). Jeden Morgen fasst der Flughafen-Manager und **Der Pate**-Imitator den Status aller vier Unternehmen zusammen, danach rennen die vier Chefs wieder durch den Flughafen.

Überhaupt, der Flughafen: Hier sollen sich in der fertigen Version lange Schlangen vor den Check-in-Schaltern der vier Airlines bilden – die längste hoffentlich vor unserem. Solches Feedback ist auch dringend nötig, denn noch ist **Airline Tycoon 2** sehr zahlenlastig, aufgrund des fehlenden grafischen Feedbacks fällt es uns schwer, ein Gefühl für Kosten und Erlöse zu bekommen. Derzeit wuseln zwar viele Leute durchs Terminal, aber eben noch nicht vor den Schaltern, sodass wir zur Erfolgsmessung auf dröge Statistiken angewiesen sind. Martin Deppe



Detlev kümmert sich um die Innenausstattung.



Humorbruchlandung

Martin Deppe
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Ich mag Dialekte. Wenn ich aber in einem Spiel permanent mit dem dicken Humorhammer Schwyzerdütsch, Texanisch, Sächsisch und Extrem-Tuntisch um die Ohren gehauen bekomme, dann nervt's. Vor allem, wenn sich die Sprecher flugs wiederholen und den wirklich lustigen Kommentatoren aus Kalypsos Tropic 4 flugmeilenweit hinterherhinken. Aber die Sprachausgabe mal ausgeklammert: Noch steckt nicht wahn-sinnig viel drin im Spiel, derzeit gibt's mir schlicht zu viele Standard- und Routineaufgaben. Flugzeug kaufen, Route mieten, Personal einstellen und verteilen, Flugplan basteln, vorspulen. Hoffentlich kommen neben den Charteraufträgen und Sabotageakten (die in unserer Version noch nicht funktioniert haben) noch spezielle Ereignisse oder fordernde Situationen hinzu. Und ein Hochdeutsch-Button.

Fazit: Passabel

Wandel der Zeiten

Das **Personalbüro** in Airline Tycoon 2 (links) und im Vorgänger von 1998.

