

Im **Flugzeug-Baukasten** dürfen wir unsere Flieger kräftig aufmöbeln; leider fehlt eine Vergleichsfunktion für die einzelnen Bauteile.



# Airline Tycoon 2

**Startschwierigkeiten statt Punktlandung: Airline Tycoon 2 versteckt seine klassischen Wirtschafts-Simulations-Tugenden unter einer verkorkten Steuerung.** Von Jochen Gebauer

Genre: **Wirtschaftssimulation** Publisher: **Kalypso** Entwickler: **B-Alive (Wildlife Park 3: 71 Punkte)**  
 Termin: **13.10.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **40 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7557 Auf DVD-XL: Test-Video

**D**ie gute Nachricht: Wer von **Airline Tycoon 2** eine entstaubte Neuauflage des 13 Jahre alten Vorgängers erwartet, der bekommt genau das. Schnörkellose WiSim-Nostalgie im Stile der 90er-Jahre, nicht originell, nicht innovativ und nicht sonderlich abwechslungsreich, aber ein Fest für Genre-Puristen, die ohnehin gerne stundenlang an der perfekten Route feilen und das letzte Effizienz-Prozentchen herauskitzeln. Die schlechte Nachricht: Das Ganze artet nicht nur in Routine aus, sondern in Arbeit, weil **Airline Tycoon 2** in unserer Testversion darauf besteht, jede noch so simple Aktion in eine wilde Mausclick-Orgie zu verwandeln.

Aber der Reihe nach. Zu Beginn entscheiden wir uns für eine von vier spielbaren Figuren mit jeweils individuellen Vorteilen. Als rassistige Spanierin Tina Cortez beispielsweise genießen wir Sonderpreise bei der Bestellung der Bordverpflegung. In Gestalt von Ex-Militärpilot Mbangwe Mogambo wird das Kerosin billiger, weil uns ehemalige Armee-Kumpel günstig beliefern. Diese kleinen Vorteile erweisen sich in der Praxis als eher unbedeutend, die unterschiedlichen Persönlichkeiten sind lediglich eine nette Dreingabe. Anschließend geht's mit dem gewählten Charakter in den Alltag eines Fluglinien-Managers – entweder in einer sechs Missionen umfassenden Kampagne oder im freien Sandkastenspiel. Besagter Alltag erweist sich schnell als

Routine-Job, zumindest zu Beginn. Flugzeug kaufen, Route anmieten, Personal einstellen, Flugplan erstellen, vorspulen. Gerade in den ersten Stunden hält sich die spielerische Abwechslung in engen Grenzen. Zwar lockern Charter-Aufträge, Zufallsereignisse und Sabotage diesen Trott im weiteren Spielverlauf spürbar auf, allerdings kaschieren sie trotzdem nur leidlich, dass **Airline Tycoon 2** ein ziemlich berechenbares Vergnügen ist. Wer gerne akribisch den besten Preis und die einträglichste Uhrzeit für die Frankfurt-Bangkok-Verbindung austüfelt, kommt voll auf seine Kosten – wer überrascht oder gar in Atem gehalten werden will, ist komplett falsch. Das darf man **Airline Tycoon 2** als Schwäche auslegen; allerdings können Fans dieses Spielablaufs ebenso legitim dagegen

Das nötige **Personal** stellen wir bei Fräulein Selig ein. Über den kaffeetrinkenden Herrn Hagedorn müssen wir es anschließend auch noch zuteilen.



## ⊕ Stärken

- + klassisches WiSim-Feeling
- + toller Flugzeug-Baukasten

## ⊖ Schwächen

- umständliche Bedienung
- Holzhammer-Humor
- viel Routine

Bei Detlev kümmern wir uns um die Kabinenausstattung. Absurd tuntiges Gebabe und unzählige Mausclicks inklusive.



Im Terminal beobachten wir die Passagiere beim Einchecken. Idealerweise tun sie das nämlich an unserem Schalter.

halten, dass man mit den Forderungen nach mehr Abwechslung, Spannung und Überraschungen hier von einer Katze das Bellen erwartet. Kurz und knapp: **Airline Tycoon 2** ist ein klassischer Fall für Genre-Fans.

Das alles wäre eigentlich nicht weiter tragisch, und beschränkt auf die reine Spielmechanik ist **Airline Tycoon 2** ein solider Titel, der eine entsprechende Wertung verdient haben könnte. Wenn die Entwickler denn eine brauchbare Steuerung implementiert hätten. Blöderweise zwingt uns **Airline Tycoon 2** aber zu buchstäblich aberwitzigen Klick-Marathons. Ein Beispiel: Haben wir einen Flieger gekauft und wollen den nun mit Piloten und Stewardessen bemannen und befragen, dann müssen wir uns zunächst per P-Taste ins Personalbüro schnellsteuern (so weit, so gut), dort aber das sächselnde Fräulein Selig anklicken, damit die ihr Standard-Sprüchlein aufsächselst, das wir per Klick zur Kenntnis nehmen, um anschließend unser Standard-Sprüchlein anzuklicken, welches wir prompt klickend bestäti-

lich grüßt das Murreltier. Insgesamt benötigen wir beeindruckende 17 Mausclicks, um einen 08/15-Flieger mit drei Besatzungsmitgliedern startklar zu machen. Wollen wir den Vogel jetzt auch noch mit halbwegs komfortabler Innenausstattung aufmöbeln (»Bitte nicht«, fleht leise der Zeigefinger), kommen noch mal 20 bis 25 Mausclicks dazu.

Der Publisher Kalypso versprach uns, diese Probleme nach dem Verkaufstart mit einem Patch zu beheben. Bewerten müssen wir aber die vorliegende Testversion; und da drückt die verkorkste Bedienung mächtig auf die Punkte. Zumal sie beim wilden Geklicke nicht Halt macht. Wollen wir im eigentlich tollen Flugzeug-Baukasten beispielsweise wissen, ob und inwiefern sich Komponenten und Modelle in Einzelbereichen wie Geschwindigkeit, Verbrauch oder Schub unterscheiden, dann müssen wir uns die Werte entweder merken oder aufschreiben – eine Vergleichsfunktion fehlt völlig. Da passt es ins Bild, dass wir uns die Wirkung dieser Teile selbst erarbeiten müssen, weil uns **Airline Tycoon 2** nicht sagt, welche Auswirkungen Schub oder Luftwiderstand denn nun genau haben. Dass etwa der Luftwiderstand flugtechnisch eher hinderlich ist, das können wir uns denken. Bevor wir allerdings ein paar Millionen in eine neue Schnauze investieren, wüssten wir schon ganz gerne, ob wir damit Zeit auf unseren Routen einsparen. Falls sich an Steuerung und/oder Komfortfunktionen etwas ändern sollte, berichten wir online darüber.

Sollten Sie sich an dieser Stelle immer noch über die sächselnde Frau Selig wundern, dann sei Ihnen gesagt, dass nahezu alle Figuren des Spiels einen teils grotesk überzeichneten Duktus draufhaben – vom schweizerdeutschen Bäcker über den Ruhrpott-Schrotthändler bis hin zum ober-tuntigen Innenausstatter. Wenn Sie Klischees und Dialekte im Allgemeinen zum Schießen finden, dann dürfen Sie zur Sound-Wertung in Gedanken noch einen Punkt addieren, denn die Sprecher erledigen ihren undankbaren Job ausgezeichnet. Wenn diese Sorte Humor bei Ihnen hingegen Allergien auslöst, dann raten wir zum Anspielen der Demo. Uns nämlich gingen Tüdelü-Tunte Detlev & Co. in Windeseile fürchterlich auf den Geist. Zumal sich die NPCs nicht umgehen lassen und uns immer wieder mit den selben Sprüchen begrüßen, wenn wir auf Routine-Funktionen zugreifen wollen. Jochen Gebauer / MT

## Es hat sich schon mal einer totgeklickt

gen ... und »schon« dürfen wir das gewünschte Personal einstellen. Danach müssen wir die eben angeheuerte Crew bei Herrn Hagedorn einem Flugzeug zuordnen. Also klicken wir auf Herrn Hagedorn, damit der sein Standard-Sprüchlein aufsagt, das wir per Klick zu Kenntnis nehmen ... und täg-



### Bauchlandung

Jochen Gebauer  
Freier Autor  
redaktion@gamestar.de

Airline Tycoon 2 ist altmodisch. Das fängt bei der Spielmechanik an, geht über spärliche Einstellungsmöglichkeiten weiter (warum kann ich im freien Spiel keine Siegforderungen definieren?) und mündet in fehlenden Komfortfunktionen. Finde ich alles nicht schlimm, ich mag diese WiSims, in die ich mich einfuchsen muss. Was ich aber überhaupt nicht mag, sind infantiler Schulhof-Humor sowie leere Klickorgien. In der Testversion ist Airline Tycoon 2 eine brauchbare Steuerung von einer empfehlenswerten Wirtschaftssimulation entfernt.

TERMIN 13.10.2011 PREIS 40 Euro USK ohne Altersbeschränkung

## Airline Tycoon 2

Wirtschaftssimulation

Publisher Kalypso  
Entwickler B-Alive  
Sprache Deutsch  
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 44 Seiten Handbuch  
Kopierschutz Online-Registrierung

**GRAFIK**

- stimmiger Comic-Stil
- liebevoller Details
- gelegentliches Ruckeln
- niedliche Animationen
- teils hässliche Menüs

**SOUND**

- gute Sprecher ...
- ... die zu bedingt lustigen Dialekten gezwungen werden
- 08/15-Gedudel
- spärliche Effekte

**BALANCE**

- Tutorial
- drei Schwierigkeitsgrade
- Kampagne führt an alle relevanten Spielelemente heran
- einige Zusammenhänge undurchsichtig

**ATMOSPHÄRE**

- wuseliger Flughafen
- fiese Sabotage
- viele Gags ...
- ... die nur selten zünden
- Dialekte nerven schnell

**BEDIENUNG**

- sinvolle Hotkeys
- mutiert schnell zur Klick-Orgie
- Menübedienung oft fummelig
- ständiges Wechseln der Lokalitäten nötig

**UMFANG**

- lange Spieldauer im freien Modus
- ordentliche Kampagne
- kein Mehrspieler-Modus
- wenig Abwechslung

**STARTPOSITIONEN**

- große Auswahl an Flughäfen
- vier spielbare Figuren
- sehr beschränkte Einstellungsmöglichkeiten

**KI**

- motivierende Sabotage
- umtriebige Gegner ...
- ... die als erstzunehmende Gegenspieler blass bleiben

**EINHEITEN**

- toller Flugzeug-Baukasten
- sinnvoller Berater
- umständliches Personal-Management
- teils extrem nervende NPCs

**ENDLOSPIEL**

- große Spielwiese für Detail-Schrauber
- Zufallsereignisse
- viele Flughäfen und Routen
- häufige Routinearbeiten
- spärliche Einstellungsoptionen

**64**

Biedere WiSim mit Bedienungsproblemen.

Preis/Leistung: Gut

SPIELZEIT 35 Stunden

ANSPRUCH: EINSTIEGER

MINIMUM 3 GIG Inet, 3 GHz MMIO, Geforce 8800 GT, 1 GB RAM, 5 GB Festplatte

FOHRSCHRITTENE

STANDARD Core 2 Duo E4300, Athlon X2 3000+, Geforce 8800 GTX, 2 GB RAM, 5 GB Festplatte

PROFIS

OPTIMUM Core 2 Duo E6600, Athlon X2 6000+, Radeon 10500, 4 GB RAM, 5 GB Festplatte