



Städtebauliche Sensation

Fly KAI TAK

Bei jedem neuen Airport von Martin Brunkens Fly Tampa www.flytampa.com, wird ein neuer Meilenstein im Szenerie-Design gelegt. Jedesmal denken wir PC-Piloten, dass es vor allem im FS 2004 nicht möglich ist, es noch besser zu machen. Genau so war es bei St. Maarten. Was da an grafischem Realismus an den Tag gelegt wurde, war schlicht unübertrefflich. Mit Hong Kong und Kai Tak allerdings, dem neusten für Fly Tampa so typischen Überraschungsrelease, wurde die eigene Messlatte nun erneut höher gelegt.

Kai Tak? Hatten wir das nicht schon mal? Richtig, die Freeware-Szenerie von 9Dragons, welche wir im FS MAGAZIN

3/2008 vorstellten. Und genau das macht es jetzt schwierig, denn ich hatte diese Szenerie in so hohen Tönen gelobt, dass ich unsicher bin, wie besser als „am besten“ zu loben ist...

Die 9Dragons-Szenerie hat von ihrer Top-Qualität nichts eingebüßt. Aber sie ist Freeware, die wir nicht mit einer Payware vergleichen wollen.

Es ist ja schon "fies" genug, dass beide Designer, die voneinander nichts ahnten, jeweils enormen Zeitaufwand betrieben haben, uns letztlich mit zwei Varianten eines Airport zu beglücken, der zehn Jahre nach seiner Stilllegung

nichts von seiner Faszination eingebüßt hat.

Realität

Die Details und Hintergründe über den realen Airport wurden im 9Dragons-Review schon beschrieben. Diese gelten - wer hätte das gedacht - auch für die neue Payware-Szenerie. Steigen wir also direkt in die Produktbesprechung ein.

Simulation

Martin Brunken hat sein Kai Tak ganz alleine in einer 14monatigen vollzeitigen Entwicklungszeit erstellt; begonnen hat er damit unmittelbar nach Fertigstellung von St. Maarten. Clutch Cargo

Flug über das dicht bebaute Hongkong Island mit Blick auf Kowloon und die gleichnamige Bucht - hier im FS X.

