

Kampf der Copter im Doppelpack

Apache Havoc

Empire erklärt Comanche 3 und Longbow 2 den Krieg. Gleich zwei Kampfhelikopter sollen den Genrebesten den Rang abfliegen.

Markant und mechanisch anfällig sind die gegenläufig operierenden Doppelrotoren.



Zu den größten Herausforderungen für Entwickler gehören Hubschraubersimulationen. So müssen sie die komplexe Flugmechanik der Drehflügler in den Griff bekommen. Da Helikopter meist im Tiefflug operieren,

gehört eine erstklassige Landschaftsdarstellung mittlerweile zum Standard. Und weil der Spieler alles um sich herum sehr genau sehen kann, müssen sich verbündete und gegnerische Fahrzeuge auch noch möglichst realistisch verhalten.

Zwei ehemalige Designer von Digital Integration haben mit ihrer Firma Razorworks diesen steinigen Pfad besritten und gleich zwei Kampfhubschrauber in ein Programm

Einige Einsätze starten direkt von einem Flugzeugträger.



Die beiden Havocs fliegen natürlich unter dem roten Stern.

verfrachtet. Deren Namen bezeichnen gleichzeitig auch das Spiel: **Apache Havoc**.

Dynamisches Duo

Während den amerikanischen Longbow-Apachen mittlerweile auch Nichtpiloten zur

nen absolvieren Sie je eine Kampagne in Kuba und Thailand. **Apache Havoc** will wie das große Vorbild **Longbow 2** mit volldynamischen Feldzügen aufwarten: Auf einer kontinuierlich aktualisierten Karte verfolgen Sie den Verlauf des Konflikts. Anhand dessen erstellt der Rechner einen Satz von Missionen, von denen Sie jeweils eine selber fliegen können. Je nachdem, ob Sie nur einen Strommasten zerlegt oder die gesamte gegnerische Kommunikation lahmgelegt haben, beeinflussen Sie den Fortgang des Feldzugs.

Spiegel im Cockpit

Im Tiefflug stoßen Sie auf Dutzende von unabhängig agierenden Einheiten. Jede einzelne wurde liebevoll animiert. Man sieht die Besatzung, Radarantennen rotieren und Panzerketten passen sich dem Terrain an. Außerdem dürfen Sie tieferliegende Flußläufe zur Tarnung ausnutzen, und im Cockpit des Havoc lächelt Ihnen das Antlitz Ihres digitalen Egos vom nicht entspiegelten Monitor zu. **MIC**

Apache Havoc

Genre: Flugsimulation Hersteller: Dezember '98
Termin: Empire Ersteindruck: Gut

Mick Schnelle: »Die Preview-Version hat mir sofort gefallen. Wettereffekte, realistisch animiertes Kriegsgerät und sogar Spiegelungen im Cockpit schaffen Stimmung. Hoffentlich wird die Kampagne ebenso spannend.«