

Gemeinsam gegen Wind und Wetter

Team Apache

Ernsthafte Hubschraubersims mit schicken Wettereffekten gibt es nicht. Ein Spieldesigner mit Golfkriegserfahrung will Abhilfe schaffen.

Bislang beherrscht Origins **Longbow 2** souverän die PC-Hubschrauber-Lüfte. Bryan Walker, (seines Zeichens Apache-Pilot und »Desert Storm«-Veteran) und sein Team setzen zum Angriff auf die Spitzenposition an. Mit viel Insiderwissen

Staffelführer das Signal zum Angriff auf die feindlichen Stellungen gibt. Ein heftiger Kampf entbrennt, Raketen fauchen zischend über den Himmel und explodieren in leuchtenden Feuerbällen. Mit viel Glück überleben unsere Apache den Angriff und flie-

in einem Hubschrauber zu fliegen. Während der Einsätze können sich die äußeren Bedingungen auch durchaus ändern. So brechen beispielsweise urplötzlich heftige Gewitter mit Platzregen aus.

Eine starke Truppe

Das Wörtchen »Team« im Namen wurde mit Bedacht gewählt. Sie werden keinen einzigen Einsatz allein absolvieren müssen. Alle verfügbaren Piloten und Schützen haben individuelle Eigenschaften, sind unterschiedlich stark belastbar und nicht jeden Tag immer gut drauf. So kann es passieren, daß sich Ihr Fliegeras morgens unwohl fühlt und dringend ein paar Urlaubstage verordnet bekommen muß. Auch das Bodenpersonal will gemanagt werden. Welcher Hubschrauber wird von wem erwartet? Währenddessen tickt im Hintergrund die Uhr weiter. Ehe Sie sich versehen, steht ein neuer Auftrag auf Ihrem Einsatzplan – und Ihr **Team Apache** hoffentlich einsatzbereit vor den Maschinen.



Regentropfen, die an den Rotor klopfen, behindern die Sicht beträchtlich.



In der Kommandozone stellen Sie sich das perfekte Team zusammen.

Schöner als Longbow

Mit bis zu fünf Flügelleuten wagen Sie sich über feindliches Terrain. Die leicht bewaldete Landschaft gleitet 3D-beschleunigt und sehr ansehnlich unter Ihrem Polygon-Kopter hinweg. Am Missionsdesign wird derzeit noch gefeilt. Falls bis zum Release keine internationale Krise mehr ausbricht (und Kampfpilot Walker deshalb unfreiwillig reaktiviert wird) sollte im Juni der Jungfernflug stattfinden. **MIC**



Anders als **Longbow 2** kennt Team Apache große Gebäude, Bäume und andere 3D-Objekte.

und bislang vernachlässigten Features soll ihr **Team Apache** dem Simulations-Genre frische Impulse liefern.

Laß krachen

Eine Gruppe von AH-64D Apache-Hubschraubern fliegt in geschlossener Formation Richtung Front. Der Himmel ist bewölkt und dichter Schneefall behindert die Sicht. Die ersten Sonnenstrahlen hellen den Horizont, als der

gen dem malerischen Sonnenaufgang entgegen.

Bei jedem Wetter

Die Umweltbedingungen sind Meister Walker besonders wichtig. Abgesehen vom Wind wird das Wetter in den meisten Simulationen bislang nur wenig berücksichtigt. **Team Apache** setzt Regen, Schneefall und Nebel ein, um den Heim-Piloten glauben zu machen, wirklich

Team Apache

Genre: Hubschrauber-Sim Hersteller: Mindscape
Termin: Juni '98 Ersteindruck: Sehr gut

Mick Schnelle: »In Team Apache steckt Innovation. Die Grafik übertrumpft sogar die Genre-Referenz Longbow 2. Wenn das Kampagnendesign von gleicher Qualität ist, hat Mindscape einen potentiellen Thronfolger parat.«