

Einmal Amiland und zurück

Comanche 4

Probeflug im Hightech-Kopter: Bei einem Vor-Ort-Besuch konnten wir eine weit fortgeschrittene Beta-Version unter die Lupe nehmen – neue Grafik-Engine inklusive.



Unser Helikopter im Anflug auf die Hafenanlagen. Die vom Rotor erzeugten Winde wirbeln dabei die Wasseroberfläche auf.



Auf dem Boden lauern gut bewaffnete Soldaten, die mit ihren Stinger-Raketen eine permanente Gefahr darstellen. Eine einzige kann den Hubschrauber vom Himmel holen.

paar Hellfire-Raketen schussbereit gemacht, kurze Zeit später zeugt eine bildschirmfüllende Explosion von der Zerstörung der Lastenträger. Die Arme der Kräne brechen auseinander und fallen ins Hafenbecken. Es spritzt, und wir sehen, wie die Wrackteile unter Wasser liegen bleiben. Währenddessen blitzen die Sonnenreflexe an der Oberfläche. Der Rotor des Hubschraubers wirbelt Staub vom Boden auf, der uns die Sicht erschwert. Gleichzeitig erzeugen die Winde Wellen auf der See.

Voxel ade'

Bis vor wenigen Wochen war es ein gut gehütetes Geheimnis: Für **Comanche 4** haben sich die Entwickler von der bewährten Voxel-Engine der Vorgänger verabschiedet. »Mithilfe der aktuellen 3D-Beschleuniger können wir endlich die Landschaftsgrafik genauso detailliert darstellen, wie mit den Voxeln«, so Entwicklungschef Wes Eckhart. »Allerdings haben wir die Landschaft zuvor aus Voxeln erstellt und dann erst mit Polygonen nachgebaut, damit **Comanche 4** den gleichen Look wie seine Vorgänger hat.« Und tatsächlich fällt der Unterschied in der Praxis kaum auf. Nur sehr nah am Boden sieht man die üblichen Texturkanten. Vorteil der Methode: Ein erheblich höheres Spieltempo, weil der Hauptprozessor sich nicht mehr um die aufwändige Voxelberechnung kümmern muss.

Kalifornien Ende August: Auch Temperaturen um 40 Grad und die dort herrschende Stromknappheit konnten uns nicht aufhalten, nach Calabasas zu fliegen. In dem idyllischen Städtchen bei Los Angeles liegt das Novalogic-Hauptquartier. Einen ganzen Tag lang konnten wir die Hubschraubersimulation **Comanche 4** probespüren. Und natürlich haben wir auch die Entwickler-Mannschaft mit unseren Fragen gelöchert.

Kran in Gefahr

Trägereisen zwei Ladekräne in der Sonne herum, als wir im Comanche-Hubschrauber vorbeigerattert kommen. Mit einem Mausklick haben wir ein

Leben im Comanche-Land

Die durch die Polygon-Engine gewonnene Rechenzeit investierten die Entwickler in jede Menge Objekte, die nun die



Die engen **Straßenschluchten** bieten dem Comanche ausreichend Deckung.

Comanche-Welt bevölkern. Neben dem militärischen Equipment und den herumlaufenden Soldatentrupps sind das vor allem zivile Fahrzeuge wie Rennboote, Laster und Schneemobile. Chefgrafiker Keith Rust dazu: »Leider reicht die derzeitige Rechenleistung nicht aus, um einen kompletten Parkplatz mit tausend Autos zu bevölkern.



Im Tiefflug nehmen wir anrollende **Panzerverbände** ins Visier – mit Luft-Boden-Raketen und der Maschinenkanone.

Das hätte richtig Leben auf die Straßen gebracht.« Doch auch so machen die zahlreichen Gegner dem Comanche das Leben schwer. Vor allem die herumlaufenden Soldaten sind sehr gefährlich: Eine einzige ihrer Stinger-Raketen holt den Helikopter glatt vom Himmel.

Fliegen wie im 3D-Shooter

In **Comanche 4** kommt diesmal eine stark vereinfachte Steuerung über Maus und Tastatur zum Einsatz. Die **Counterstrike**-bewährte Belegung der Knöpfe haben die Entwickler um zwei Tasten zur Regulierung der Flughöhe erweitert. Dank Maus drehen Sie den Helikopter in Sekundenschnelle um 180 Grad und schießen hartnäckige Verfolger ab. Das funktionierte in der von uns gespielten Beta-Version schon ganz hervorragend. Noch nicht



Die Landschaft besteht diesmal komplett aus **Polygonen**, statt wie bisher aus Voxeln.

eingebaut war die konventionelle Steuerung mit Flightstick und Pedalen. Die kommt auf höheren Realismuseinstellungen zum Einsatz. Denn spätestens, wenn die automatische Höhenkorrektur abgestellt ist, werden Sie ohne die Unterstützung von Profi-Eingabegeräten in heftigen Gefechten nicht mehr zurecht kommen.

Derzeit fehlt Novalogic noch am Missionsdesign. Es soll sich nur wenig von **Comanche 3** unterscheiden. 30 geskriptete

Missionen erwarten Sie, die über sechs Kampagnen verteilt sind. Außerdem überarbeiten die Novalogicer momentan die optischen Effekte. Die Explosionen sollen noch einen Tick größer werden, außerdem bekommen alle Fahrzeuge ein transparentes Cockpit spendiert, in dem auch Fahrer sitzen. Wenn jetzt nichts mehr dazwischenkommt, startet **Comanche 4** noch im November zu seinem Jungfernflug in die Läden. **MIC**

Comanche 4

Genre: Action-Simulation **Entwickler:** Novalogic
Termin: November 2001 **Ersteindruck:** Sehr gut

Mick Schnelle: »Auf Comanche 4 freue ich mich schon ganz besonders. Die tolle Grafik übertrifft sogar meine hochgesteckten Erwartungen noch. Und die 3D-Shooter-Steuerung tut der Simulation sehr gut. Allerdings waren die von mir gespielten Missionen allesamt sehr schwer, vor allem die Infanteristen agierten zu aggressiv.«

Interview mit Entwicklungschef Wes Eckhart



Wes Eckhart, 29, ist der Entwicklungschef von Comanche 4

GameStar Was ist die Hauptneuerung von Comanche 4?

Wes Eckhart Wir haben diesmal viel Wert darauf gelegt, die Welt lebendig zu machen. Bäume bewegen sich im Wind, Soldaten laufen herum. Besonders cool finde ich die Beeinflussung des Bodens durch den Rotor. So was hat's bislang in keinem Helikopterspiel gegeben.

GameStar Welche Verbesserung ist für dich die wichtigste?

Wes Eckhart Auf jeden Fall die Grafik: Jeder will doch eine schöne Optik und schicke Effekte. Außerdem mag ich die Maussteuerung, wodurch wir die Einsteigerfreundlichkeit drastisch anheben konnten.

GameStar Gab es etwas, was du nicht einbauen konntest?

Wes Eckhart Ja, ich hätte es toll gefunden, wenn man im Mehrspielermodus zu zweit als Pilot und Waffenoffizier hätte antreten können. Doch dafür hatten wir keine

Zeit mehr. Na, ja, vielleicht klappt das ja beim nächsten Mal...

GameStar Wie sieht die Zukunft der Simulationen aus?

Wes Eckhart Simulationen müssen umwerfend aussehen und beim Spielen richtig Spaß machen, um erfolgreich zu sein. Äußerst hilfreich dabei ist die rasante Weiterentwicklung der 3D-Karten. In Zukunft werden Simulationen die Beschleuniger sicherlich noch besser ausnutzen als bisher.