

Ausflug ins Voxel-Land

Comanche 4

Schön wie nie rattert der legendäre Action-Kopter zurück auf die Festplatte. Mit Unterstützung von Bodentruppen setzt er zum Höhenflug auf die Genrespitze an.



WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder
in Screenshot-Galerie

Den wirklichen Comanche-Kampfhubschrauber haben die US-Streitkräfte noch immer nicht in Dienst gestellt. Novalogic dagegen lässt den Vogel bereits zum vierten Mal auf dem PC abheben. Für **Comanche 4** haben sich die Mannen um Firmengründer John Garcia viel vorgenommen. Endlich soll die Grafik-Engine High-end-Beschleunigertypen voll ausnutzen. Die so gesparte Rechenzeit wollen die Kalifornier in erheblich mehr Bodenobjekte investieren und so ein möglichst rea-

listisches Gefühl für die Schlachten erzeugen.

Voxel & Polygone

Schon seit dem allerersten **Comanche** von 1992 stand die grafische Präsentation deutlich im Vordergrund. Wie in allen Vorgängern kommt auch bei Teil 4 wieder die Voxel-Engine zum Einsatz. Anders als in einem rein polygonbasierten System muss die CPU jedes einzelne Pixel auf dem Bildschirm berechnen. Dabei spielt es keine Rolle, ob Sie den Bildpunkt sehen können oder nicht. Lohn

der Rechenpower-verschlengen die Aktion: wundervoll natürliche Landschaften, die mit einer reinen Polygon-Engine so nicht erreicht werden kann. Zur Darstellung von 3D-Objekten hingegen greift **Comanche 4** wieder auf Polygone zurück – Voxelgebäude würden sehr unrealistisch wirken. Dabei sollen 3D-Beschleuniger zum Einsatz kommen. Das Gleiche gilt für die Darstellung von Panzern, Fahrzeugen und natürlich des Hubschraubers. Außerdem kümmern sich die 3D-Karten um die Darstellung von Wasser-

reflexionen, Leuchteffekten und Explosionen. Sogar unter Wasser liegendes Gelände sollen Sie von der Luft aus sehen können.

Einsätze nach Skript

Dynamische Kampagnen wird es in **Comanche 4** nicht geben. Stattdessen setzen die Entwickler auf geskriptete Einzelmissionen. Laut Produzent Wes Eckart will man so sicherstellen, dass jeder Spieler die gleichen Ereignisse in der richtigen Reihenfolge erlebt. Allerdings räumt er ein, dass es natürlich auch viel aufwändiger wäre, ein dynamisches System zu entwerfen, das auf die Aktionen des Spielers reagiert. Dazu kommt ein zeitliches Problem: Für die Entwicklung von **Comanche 4** war gerade mal ein gutes Jahr angesetzt, geplante Fertigstellung: Dezember 2001. Dafür sollen sich die Missionen vom gewohnten Standard kräftig abheben. Auf der Tagesordnung steht beispielsweise die Abwehr eines biochemischen Anschlags. Ein anderes Mal gilt es gar das Leben des amerikanischen Präsidenten zu schützen. Die Einsätze führen Sie auf tropische Inseln, in die Wüste oder dicht bebaute Innenstädte. Die engen Häuserschluchten dienen als Deckung für Ihren Hubschrauber. Allerdings erfordert das Manövrieren auf sehr engem Raum extrem viel Fingerspitzengefühl.

Action im Cockpit

Die Novalogic-Variante des Comanches war schon immer weniger realitätslastig als etwa die Konkurrenz von **Longbow 2**.



Vom Dschungel aus behält der Comanche die Luxusjacht im Visier. An Bord sollen sich Terroristen verstecken.

Dank feststellbarer Flughöhe steuert sich der Hightech-Kopter nicht viel komplizierter als ein ganz gewöhnliches Auto. Wenn Sie auf einen Berg zufliegen, erhöht die CPU automatisch den Abstand zum Boden. Wem auch das noch zu komplex ist, darf diesmal sogar auf eine 3D-Shooter-ähnliche Steuerung zurückgreifen. Per Maus blicken Sie in alle vier Himmelsrichtungen, über die Tastatur ändern Sie die Flugrichtung. Simulationsfreunde können aber auch wie gewohnt mit Flightstick auf die Panzerpirsch gehen. Das empfiehlt sich vor allem, wenn Sie das realistische Flugmodell aktivieren. Wer mag, kontrolliert dann sogar den Heckrotor selbst.

Stinger-Gefahr

Sowohl in allen bisherigen **Comanche**-Spielen als auch den beiden Titeln der verwandten **Armored Fist**-Reihe gab es keinerlei Infanterietruppen auf dem Schlachtfeld. Das soll diesmal anders werden. Denn mit den drei **Delta Force**-Spielen sammelten die Novalogic-



Auf dem Oberdeck des Schiffs befindet sich ein startbereiter gegnerischer Hubschrauber.

Entwickler ausreichend Erfahrung, wie man einzelne Soldaten effektiv in der Voxellandschaft in Szene setzt. Deshalb sind in **Comanche 4** Dutzende Soldatentrupps unterwegs, die den Kampfhubschrauber mit Stinger-Raketen ins Visier nehmen. Die Entwickler planen sogar Angriffe von Fallschirmjägern. Hin und wieder müssen Sie auch mit den Streitkräften am Boden zusammen kämpfen. So sollen Sie in einem Einsatz einer Delta-Force-Einheit Feuerschutz geben, die auf feindlichem Terrain einen Geheimauftrag erfüllt.

Derzeit befindet sich **Comanche 4** in der Schlussphase der Entwicklung. Alle Missionen nähern sich mit Riesenschritten



Gut getarnt hinter Bäumen nimmt der Comanche zwei vorbeiratternde Feindkopter ins Visier.



In dicht bebauten Innenstädten dienen die Häuserschluchten als Deckung.



Die Flugplätze sind detailliert gestaltet. Sie können sogar in den Hangar reinfliegen.

der Fertigstellung, die Grafik-Engine funktioniert. Unter der Sonne Kaliforniens optimieren die Programmierer nun noch die Engine, damit **Comanche 4** auch auf schwächeren Systemen spielbar bleibt. Dann müssen Sie sich allerdings mit der niedrigsten Auflösungsstufe von 640 mal 480 Pixeln begnügen.

Wer mit 1600 mal 1200 losrattern möchte, sollte sich schon mal nach einem 2-Gigahertz-System mit Highend-Grafikkarte umschauchen. Doch bis zur geplanten Veröffentlichung im Dezember ist ja noch etwas Zeit. Bis dahin werden sicher auch solche Luxus-Rechner erschwinglicher. **MIC**

Comanche 4

Genre: Action-Simulat. **Entwickler:** Novalogic
Termin: Dezember 2001 **Ersteindruck:** Sehr gut

Mick Schnelle: »Grafisch hat sich Novalogic für Comanche 4 einiges vorgenommen. Endlich wollen die Kalifornier auch Highend-Beschleuniger ausnutzen. Das wird vor allem den Gefechten in dicht bebauten Innenstädten zugute kommen. Auf die Kämpfe mit Beteiligung von Soldatentrupps bin ich besonders gespannt.«