

Zurück auf dem Kriegspfad

Comanche 4

Der Voxel-Helikopter fliegt wieder: Edeloitik und 3D-Shooter-Steuerung sollen auch eingeschworene Simulationsmuffel ins Cockpit locken.

Die neue Engine macht's möglich: Endlich überziehen dichte Wälder die Comanche-Landschaften und bieten Deckung.



Seit neun Jahren ist Novalogic bekannt für Hubschrauber-Action vom Feinsten. Der allererste Teil der **Comanche**-Saga war 1992 ein echter Überraschungs-Hit. Die für damalige Verhältnisse wunderschöne Voxelgrafik und das unkomplizierte Spielkonzept begeisterten auch Gelegenheitspiloten. Seit Teil drei (1996) ist es still um den Überflieger geworden. Das soll

sich aber im Dezember ändern, wenn **Comanche 4** seine Rotorblätter anwirft. Mit einer Mischung aus Voxeloptik und Polygon-Engine will der Hochglanz-Kopter neue Maßstäbe in der Landschaftsdarstellung setzen.

Dramatische Action

Wer Simulationen mit staubtroffenen Knöpfchendruck-Organen gleichsetzt, hat noch nie **Comanche** gespielt. Nur wenige Tasten reichen aus, damit die PC-Nachbildung des Boeing-Sikorsky RAH-66 (so sein offizieller Name) in der Luft bleibt. Unter Ausnutzung der Deckung von Bergen und Tälern arbeiten Sie sich in Richtung Feind vor, um in hochdramatischen Luft- und Bodengefechten ganze Scharen von Gegnern auszuschalten. Dabei verwenden Sie auch in **Comanche 4** das bewährte Knallkörpersortiment, bestehend aus

zielsuchenden Hellfire-Raketen, Stingers und der panzerbrechenden Maschinenkanone.

Voxel-Welt

Die Voxelgrafik, die nach wie vor das Herzstück der **Comanche**-Grafik bildet, ermöglicht eine sehr organische Darstellung von Hügeln, Flussläufen und Tiefebene. Unterstützt wird dieses System durch eine integrierte Polygon-Engine, die Gebäude, Panzer, Hubschrauber

und neuerdings auch Soldaten in Szene setzt. Letztere stammen direkt aus der hauseigenen **Delta Force**-Reihe. So werden Sie auf dem Schlachtfeld auch auf ganze Trupps von Infanteristen und Spezialeinheiten stoßen. Außerdem bedecken große Waldflächen das Areal. Die sind nicht nur Dekoration, sondern eignen sich auch als Deckung für den Kampfhelikopter. Als größte grafische Neuerung kündigt Novalogic an, dass sich nun die vom Rotor erzeugten Winde auf die Landschaft auswirken. Gras weht beim Landen, und Wasser schlägt Wellen, sofern der Hubschrauber tief genug darüber fliegt.

Ob es eine dynamische Kampagne geben wird, steht bislang noch nicht fest. Als gesichert gilt, dass sich bis zu 32 kampffreudige Piloten über den firmeneigenen Novaworld-Server bekämpfen dürfen. Der steht Ihnen ohne Zusatzkosten rund um die Uhr zur Verfügung. Fest eingeplant sind Deathmatch-Gefechte genauso wie Capture-the-Flag-Partien. Um den 3D-Shooter-Freunden entgegenzukommen, unterstützt **Comanche 4** auch eine Maussteuerung, sodass Sie den Hubschrauber bei heruntergeschaltetem Realismus fast wie einen **Counterstrike**-Kämpfer steuern können. **MIC**



Vom Rotor erzeugte Winde beeinflussen die nähere Umgebung und schlagen auf dem Wasser kräuselnde Wellen.

Comanche 4

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

Mick Schnelle: »Darauf habe ich lange gewartet: Endlich darf ich wieder auf die Voxel-Pirsch gehen. Die neue Grafik sieht einfach klasse aus. Vom Spieldesign war bislang noch nichts auszumachen, doch nach drei exzellenten Vorgängern mache ich mir darum keine Sorgen. Comanche 4 ist mein ganz persönlicher Favorit für Weihnachten.«