

Der Enkel des EF2000

Typhoon

Der Dritte Weltkrieg beginnt im nächsten Frühjahr – und Sie sind mit-tendrin, im Cockpit eines Typhoon.



Herumzischende Geschosse, abstürzende Flieger: Im Luftraum wird's eng.

Die deutsche Luftwaffe muss noch mindestens bis 2003 warten, bis sich ihre Piloten in den Eurofighter, Codename **Typhoon**, schwingen können. Dank Rage dürfen Sie schon viel früher damit abheben. Be-

in eine volldynamische Kampagne gebettet sein, die mit Storyelementen gewürzt ist. Sie kümmern sich um das Wohlergehen von gleich sechs Piloten, die Island gegen russische Invasoren verteidigen sollen.

gelleute. Dutzende Sonderereignisse, die Ihnen im Video-Stil von CNN-Nachrichtensendungen präsentiert werden, halten Sie nicht nur auf dem Laufenden, sondern erfordern auch neue Entscheidungen. Wenn et-

Realismus und Spaß

Obwohl **Typhoon** Simulationsexperten durch ein ausgefeiltes Flugmodell samt realistischer Wetterbedingungen eine echte Herausforderung bieten soll, wollen die Entwickler auch Einsteigern Spaß am Feldzug vermitteln. Wer mag, kann die Steuerung auf die notwendigsten Kommandos reduzieren. Eine spezielle Zoomansicht, wie sie in fast jedem Ego-Shooter vorkommt, soll das Zielen mit der Maschinenkanone erleichtern.

Wenn Ihre Piloten mal gerade nicht unterwegs sind, können Sie ihnen beim Alltag zuschauen. Das wird besonders spannend, wenn außergewöhnliche Ereignisse stattfinden. So erleben Sie, wie Ihre Männer nach einem Absturz vom Hubschrauber gerettet werden. Oder Sie sehen zu, wie Ihr Team in der Offiziersmesse einen Sieg feiert. Sind alle sechs Piloten gestorben oder aus dem Verkehr gezogen worden, endet die Kampagne automatisch. Derzeit arbeitet das Team unter Hochdruck an der Gegner-KI, die flexibel auf neu eintretende Situationen reagieren soll. Darüber hinaus werden gerade die ersten Storyelemente in die dynamische Kampagne eingebaut. **MIC**

Bodenziel voraus!
Die drei **Raketen**
treffen beinahe
gleichzeitig ins
anvisierte Ziel.



reits im nächsten Frühjahr soll der Jungfernflug stattfinden – just zu diesem Zeitpunkt bricht der Dritte Weltkrieg aus.

DID lebt!

Seit der allerersten Exklusivvorführung für GameStar vor ein-einhalb Jahren war weder von **Typhoon** noch dem ehemaligen DID-Entwicklerteam etwas zu sehen. Still und leise haben die Mannen um Don Whiteford im englischen Warrington für ihren neuen Brötchengeber Rage an dem Projekt weitergearbeitet. Dabei planen sie Großes: Als erster Flugsimulator soll **Typhoon**

Krieg rund um die Uhr

Der gesamte Feldzug findet in Echtzeit statt. Die Uhr tickt also weiter, egal ob Ihre Jungs gerade schlafen oder sich in der Kantine vom letzten Einsatz erholen. Währenddessen toben ständig Luft-, Boden- und Seegefechte. Ein virtuelles Oberkommando generiert unablässig neue Missionen. Welche davon Sie angeboten bekommen, hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab. Einmal im Cockpit, übernehmen Sie die vollständige Kontrolle über das gerade aktive Geschwader inklusive aller Flü-

we ein russisches Sabotage-Kommando in der Nähe Ihrer Basis landet, müssen Sie entscheiden, ob Sie sich des anrückenden Feindes annehmen oder den ursprünglich geplanten Einsatz siegreich zu Ende bringen.

Typhoon

Genre: Flugsimulation

Hersteller: Rage

Termin: 2. Quartal 2001

Ersteindruck: Ausgezeichnet

Mick Schnelle: »Wenn Don Whiteford und das alte DID-Team nicht alles verlernt haben, könnte Typhoon die bisherige Genrereferenz Falcon 4 vom Thron stürzen. Besonders gespannt bin ich auf die dynamische Kampagne mit den eingestreuten Storyelementen.«