

Feuer frei!

# Gunship!

Einsteiger überleben, Profis siegen – mit den Tipps unserer Redaktionsveteranen kommen auch Sie sicher durch die Heli-Gefechte des Dritten Weltkriegs.

**D**as Handbuch zu Microprose' Helikopter-Simulation Gunship! erklärt zwar ausführlich die Bedienung der Waffensysteme und die Flugeigenschaften der Hubschrauber, doch um wirklich eine Mission zu überstehen, sind noch andere Qualitäten vonnöten. Unsere Redaktionspiloten haben sich durch alle Einsätze gekämpft, um Ihnen die besten Tipps und Taktiken zu präsentieren.

## Tipps für Einsteiger

Anfangs  
**UNVER-  
WUNDBAR**

**TIPP 1:** Auch wenn's doof klingt: Schrauben Sie den Schwierigkeitsgrad auf die niedrigste Stufe. Erst wenn Sie in den Trainingsmissionen auch bei haarigen Situationen einen kühlen Kopf bewahren, und nicht gleich vor den nächstbesten Baum fliegen, sollten Sie die Unverwundbarkeit ausschalten.

Lieber  
**REALISTISCH**

**TIPP 2:** Das realistische Flugmodell sollte ganz weit oben auf Ihrem Lehrplan stehen. Es ist zwar anfangs etwas komplizierter, erlaubt aber auch wesentlich komplexere Manöver. Im Kampf kann beispielsweise ein schnelles Absacken das Bildschirmleben retten – einen solchen Sturzflug lässt das Arcade-Flugmodell aber gar nicht zu.

Vom  
Computer  
**LERNEN**

**TIPP 3:** Bevor Sie selbst in den Pilotensitz klettern, sollten Sie erst einmal als Waffenoffizier einsteigen. Schauen Sie dann einfach dem Computerpiloten



**Tipp 3:** Lernen Sie von den guten KI-Piloten.

beim Fliegen zu, am besten mit der Außenkamera. Der KI-Kollege fliegt zwar etwas übervorsichtig, aber Sie können gut von ihm lernen, wie man sich an ein Ziel heranpirscht oder schnell in Deckung geht.

**TIPP 4:** Wagen Sie

Einstieg bei  
den **AMIS**

sich zunächst an die Kampagne der »1st US Armored Division« oder an die der britischen Armee, sie sind die einfachsten. Den russischen Feldzug fanden wir dagegen am schwierigsten.

Der richtige  
**KNÜPPEL**

**TIPP 5:** Besonders Einsteiger sollten sich ohne einen guten Joystick mit Seitwärtsdrehung erst gar nicht in die Luft wagen. Wir haben im Test sehr gute Er-

fahrungen mit dem Saitek Cyborg 3D und dem Microsoft Sidewinder 3D gemacht.

## Defensiv-Taktiken

Von **BAUM**  
zu **Baum**

**TIPP 6:** Nutzen Sie jede verfügbare Deckung aus. Auch wenn gerade kein Gegner auf dem Radar-



**Tipp 6:** Nutzen Sie jede verfügbare Deckung.

schirm erscheint, sollten Sie beim Vorrücken immer so tief wie möglich fliegen und sich von Baum zu Baum und von Haus zu Haus vorarbeiten.

**TIPP 7:** Gehen Sie alle paar Minuten in den Schwebeflug über, steigen Sie auf, und scan-

**RÜCKEN**  
freihalten

nen Sie die Umgebung per Rundumschwenk nach Zielen. Damit verhindern Sie, dass sich gegnerische Truppen unbemerkt in Ihren Rücken manövrieren.

**ÜBERBLICK**  
verschaffen

**TIPP 8:** Zu Beginn einer Mission, wenn Sie noch außer Waffenreichweite sind, können Sie sich schnell einen ersten Überblick verschaffen, indem Sie Ihre Maschine auf maximale Höhe bringen. Wenn Sie dem Gegner allerdings näherkommen, ist dieses Manöver absolut tödlich.

**LANGSAM**  
heißt sicher

**TIPP 9:** Wer langsam fliegt, fliegt sicher. Wenn Sie bei 140 Knoten plötzlich eine Flak vor sich haben, können Sie gar nicht so schnell bremsen, wie Sie tot sind. Die wenigsten Missionen verlaufen zeitkritisch. Bleiben Sie ruhig auch mal eine Weile einfach in Deckung, wenn die Situation zu brenzlig wird.

**KARTE**  
konsultieren

**TIPP 10:** Konsultieren Sie regelmäßig die Übersichtskarte, um keine wichtigen Ereignisse zu verpassen. Beispielsweise, damit nicht plötzlich ungesehen ein gegnerischer Panzertrupp durch die eigenen Linien bricht und die Artillerie zerstört.

**WEGPUNKTE**  
besser setzen

**TIPP 11:** Die Standard-Wegpunkte sind oft alles andere als optimal platziert. Oft hilft es, die Waypoints beim zweiten Anlauf zu versetzen, wenn man weiß, wo die Haupt-Brennpunkte in der Schlacht liegen. Wenn Sie beispielsweise ein bestimmtes Ziel suchen und zerstören sollen, hilft es natürlich enorm, wenn Sie bereits erkundet haben, wo die gegnerischen Ver-

**VEREINT  
schlagen**

teidigungseinrichtungen liegen und sie so umgehen können. Kontrollieren Sie außerdem während der Schlacht ständig auf der Karte, ob Ihre Wegpunkte noch der Situation entsprechen.

**TIPP 12:** Ihre Wingmen können zwar auch allein operieren, trotzdem sollten Sie immer möglichst dicht beieinander bleiben. Zwei Hubschrauber sind nun mal schlagkräftiger als einer.

**Staffel  
TEILEN**

**TIPP 13:** Eine Ausnahme von Tipp 12: In Verteidigungseinsätzen kann es vorkommen, dass Sie Ihre Staffel teilen müssen, um zwei Angriffe gleichzeitig zu stoppen. Lassen Sie Ihre Computerkollegen dann brav die Wegpunkte abfliegen, während Sie sich an der Karte orientieren.

**Sofort WEG-  
BRECHEN**

**TIPP 14:** Sobald Sie die Warnung »Break, Break, Missile Launch!« hören, hilft meist nur ein sofortiger Sturzflug, verbunden mit Täuschkörpereinsatz. Schmeißen Sie Ihren Hubschrauber mit null Rotorleistung hinter die nächste Baumgruppe. Ein angeknackstes Fahrwerk ist auf jeden Fall besser als ein brennendes Triebwerk. Es schadet übrigens nicht, regelmäßig ein paar Düppel abzuwerfen, wenn der Feind bereits in Waffenreichweite ist.

**Offensiv-Taktiken**

**MUNITION  
sparen**

**TIPP 15:** Verwenden Sie Ihre Lenkraketen ausschließlich gegen Panzer. Sie haben nur sehr wenige zur Verfügung, und die Bordkanone wird nur schwer mit Panzern fertig. Sie ist besser gegen leichte Fahrzeuge und Flaks geeignet.

**Raketen im  
SCHWEBE-  
FLUG**

**TIPP 16:** Ihre ungelenkten Raketen sollten Sie nur gegen Infanteristen oder stehende, ungepanzerte Fahrzeuge einsetzen. Am besten treffen Sie damit, wenn Sie dem Computer das Fliegen überlassen und selbst auf den Sitz des Bordschützen klettern. Befehlen Sie Ihrem Piloten dann, den Heli ruhig zu halten, und verwenden Sie die maximale Zoomstufe, um Ihre Ziele aus sicherer Entfernung zu bekämpfen.

**Kanone im  
NAHKAMPF**

**TIPP 17:** Wenn Sie im Wald oder in der Stadt in den Nahkampf übergehen, verwenden Sie die Bordkanone ohne automatische Zielerfassung.



**Tipp 17:** Kämpfen Sie auf kurze Distanz ohne die Hilfe der eher langsamen Auto-Zielerfassung.

Sonst liegt Ihre Maschine schon in Trümmern, bevor Ihr Bordschütze das Ziel im Visier hat. Feuern Sie stattdessen starr geradeaus, und zielen Sie, indem Sie Ihren Heli ausrichten, ähnlich wie in einem 3D-Actionspiel.

**ARTILLERIE  
spart  
Munition**

**TIPP 18:** Artillerie-Unterstützung spart wichtige Munition. Allerdings lässt die Zielgenauigkeit bei schnell fahrenden Zielen stark nach. Am besten eignet sie sich gegen Infanterie oder feste Flakpositionen.

**Angriffe  
aus dem  
VERSTECK**

**TIPP 19:** Falls eine feindliche Kolonne auf Sie zu kommt, verstecken Sie sich hinter einem Waldstück, bis Sie an Ihrer Position vorbeigefahren ist. Wenn Sie sie dann von hinten angreifen, können Sie in der Regel zwei bis drei Fahrzeuge per Bordkanone ausschalten, bevor die überhaupt merken, was los ist.

**Erst AUF-  
SCHALTEN,  
dann  
schießen**

**TIPP 20:** Vergessen Sie den Tipp im Handbuch, nach dem Sie die Hellfire-Raketen auch ohne Aufschaltung abfeuern können. Fassen Sie stattdessen erst das Ziel einige Fuß über den Bäumen auf, feuern Sie die Rakete ab, und lassen Sie die Maschine dann langsam bis knapp unter Wipfelhöhe sinken. So sind Sie vor Abwehrfeuer geschützt, behalten Ihr Ziel aber noch im Blickfeld.

**Erst AUF-  
SCHALTEN,  
dann  
schießen**

**TIPP 21:** Angriffe von hinten sind viel effektiver, da gegnerische Fahrzeuge am Heck deutlich schwächer gepanzert sind. Während Sie von frontal zirka fünf Treffer mit der Bordkanone bei einem Schützenpanzer benötigen, ist es auf der Rückseite nur ein einziger. Auf diese Weise lassen sich sogar ausgewachsene Stahlkolosse mit der Kanone knacken.

**Kleine Zielkunde**

**INFANTERIE**

**TIPP 22:** Solange man Infanteristen aus sicherer Entfernung mit Streuraketen bekämpft, stellen sie keine nennenswerte Gefahr da. Brenzlich wird's allerdings in unübersichtlichem Gelände und Städten.

**SCHÜTZEN-  
PANZER**

**TIPP 23:** Schützenpanzer haben dummerweise genau die richtige Mischung aus Geschwindigkeit, Panzerung und Feuerkraft, um zur größten Gefahr zu werden. Sie sind zu schnell für ungelenkte Raketen, vertragen schon mal einige Treffer mit der Bordkanone und führen zu allem Übel manchmal auch noch Boden-Luft-Raketen mit sich. Das beste Mittel gegen sie ist, schnell aus der Deckung mit der Bordkanone zuzuschlagen und sofort wieder zu verschwinden.

**PANZER**

**TIPP 24:** Panzer sind eigentlich nicht sonderlich gefährlich, da sie langsam sind und nur Bord-MGs zur Luftabwehr haben. Allerdings ist es sehr schwer, sie mit anderen Waffen als Lenkraketen zu knacken.

**FLAK**

**TIPP 25:** Die Flak ist der Angstgegner jedes Helis. Am sichersten schaltet man sie mit einer Hellfire aus. Eigentlich sollte man sich die aber für Panzer aufsparen. Also heißt hier die beste Taktik: umgehen, und nur zuschlagen, wenn es sich nicht vermeiden lässt.

**HELIKOPTER**

**TIPP 26:** Einer Stinger-Rakete hat ein gegnerischer Heli meistens nichts entgegenzusetzen. Ihr eigener Hubschrauber allerdings auch nicht. Deshalb lautet auch hier die Devise: nur im Notfall angreifen. Das gilt insbesondere auch für Flugzeuge. Wenn Sie mal nicht darum herumkommen: Versuchen Sie, viel Höhe zu gewinnen, und sich quasi auf den gegnerischen Hubschrauber fallen zu lassen. Nach oben kann er sich nur schwer verteidigen.

**ARTILLERIE  
& CO.**

**TIPP 27:** Für den Rest der Vehikel in Gunship! gilt: Verschenden Sie möglichst wenig Munition. Die wenigsten Jeeps oder Trucks stellen für Sie oder Ihre Verbündeten überhaupt eine Gefahr da.

**GUN**