

Gunship!

Der langerwartete dritte Teil der Gunship-Saga läßt bereits die Rotoren warmlaufen. Wir sind mit einer Beta zum Probeflug gestartet.

Mit der Schreckensmeldung, keine Flugsimulationen mehr entwickeln zu wollen, schockierte die Hasbro-Tochter Microprose vor einigen Wochen Fans und Freunde des Genres. Glücklicherweise sind bereits laufende Projekte wie das heiß ersehnte **Gunship 3** von dieser Radikalkur nicht betroffen. Allerdings wird ein neckisches Ausrufezeichen die »3« im Titel ersetzen. Actionlastige Missionen sollen dafür sorgen, daß **Gunship!** ein breitgefä-

chertes Publikum vor dem Monitor versammeln kann.

Rotoren-Quartett

Nichts geringeres als der Dritte Weltkrieg dient **Gunship!** als Szenario. Sie haben die freie Wahl, ob Sie auf amerikanischer, englischer, russischer oder deutscher Seite antreten wollen. Dadurch bestimmen Sie gleichzeitig, welchen Hubschraubertyp Sie fliegen. Zur Auswahl stehen die US- und die britische Version des Apachen sowie der russische

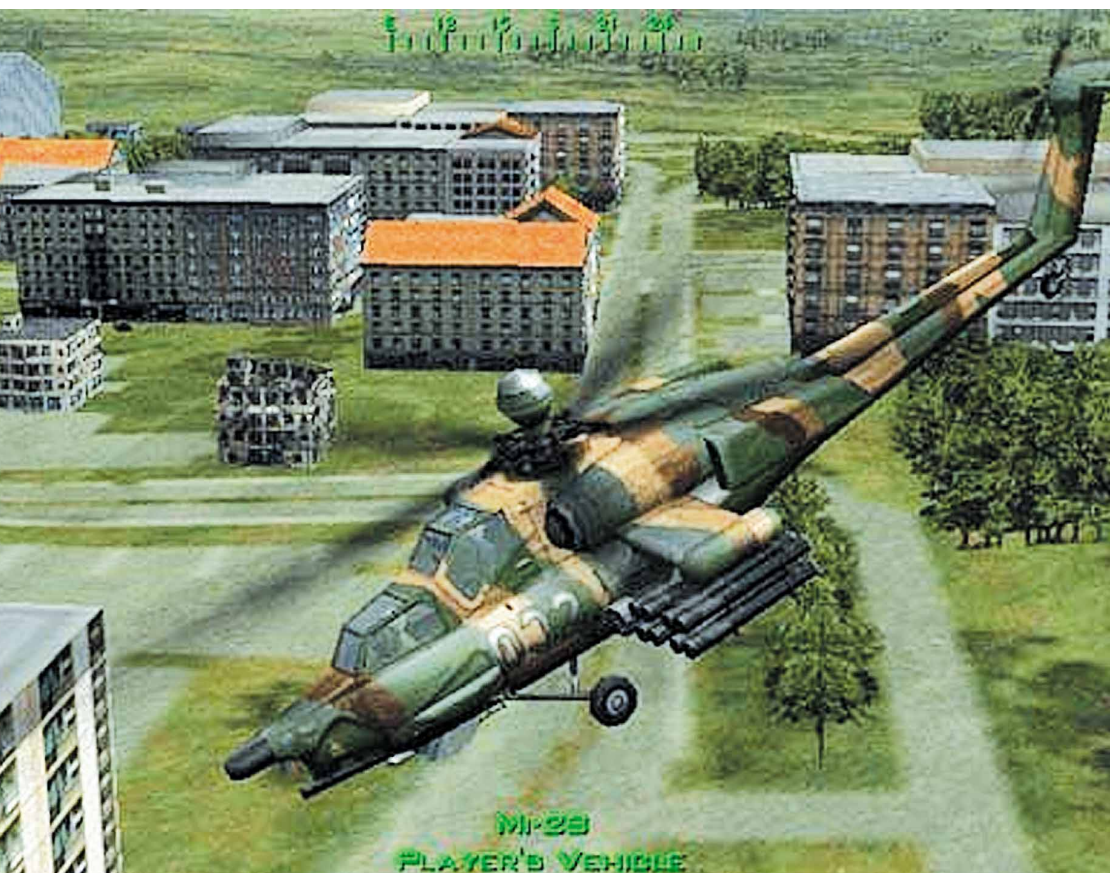
MiL-28 Havoc. Im Dienste der Bundeswehr müssen Sie mit dem Euro-Kopter Tiger vorliebnehmen. Auf einer Karte von Mitteleuropa verfolgen Sie nach jedem Einsatz, wie sich die Front entwickelt. Zusätzlich sorgen sehr schöne Zwischensequenzen für etwas Auflockerung. Die sind allerdings vorberechnet und haben mit der tatsächlichen Gefechtsentwicklung im Spiel nur sehr wenig zu tun.

Die sehr hübsche Grafik in 32-Bit-Farbtiefe dient als Ku-

llisse für ein Hubschrauber-spektakel, das an den Erfolg der beiden Vorgängerprogramme anknüpfen will. Der Schlüssel dazu soll leichte Zugänglichkeit sein, ein Rezept, das Novalogic bereits seit Jahren mit **Comanche** erfolgreich demonstriert. Dank des vereinfachten Flugmodells haben Sie nur wenig Probleme, die vier zur Verfügung stehenden Kampfhelikopter in der Luft zu halten. Das Cockpit stellt auf Wunsch nur die unbedingt benötigten Instrumente dar. Sie erfassen mit wenigen Tastendruckern die Ziele und nehmen sie unter Feuer. Wenn Sie wollen, führt diese Aktionen ein virtueller, äußerst zuverlässig agierender CPU-Schütze aus. Abgebrühte Veteranen brauchen trotz allem nicht zu fürchten, unterfordert zu werden. Denn natürlich steht auch ein komplexeres Flugmodell nebst authentischem Cockpit zur Verfügung.

Spaß oder Komplexität?

Daß sich Flugsimulationen heute oft als Ladenhüter entpuppen, liegt laut Entwicklungsleiter Tim Goodlet daran, daß viele Spiele die Balance zwischen Hardcore-Enthusiast und Gelegenheitsspieler nicht finden. **Gunship!** verfolgt ein Konzept, das die Macher mit »realistic Fun« umschreiben. Das umfaßt die bereits erwähnten Komfort- und



cht mit Häusern bebaute Flächen dienen Ihrem Hubschrauber, hier dem russischen **Mil-28**, als Deckung.

Hilfsfunktionen bei der Steuerung der Hubschrauber genauso wie die Schlachtfeld-Atmosphäre, die dem Spieler vorgaukeln soll, an einem echten Feldzug teilzunehmen. Ähnlich wie bei **Falcon 4** laufen neben Ihrer eigenen Mission noch zahlreiche andere Einsätze parallel ab, um die sich Ihr digitales Oberkommando kümmert. Doch



Schicke **Render Szenen** illustrieren den Feldzug.

keine Panik, zu komplex wird der virtuelle Krieg dabei nicht. Lediglich der Ausgang Ihres eigenen Auftrags beeinflusst die Kampagne. Die CPU-Missionen sind reine Kosmetik, die zusätzlich Leben ins Einsatzgebiet bringen soll.

Knackige Missionen

Das alles klingt, als würde sich **Gunship!** zu einem spielerischen Leichtgewicht entwickeln. Doch weit gefehlt. Wie wir uns anhand einer spielbaren Betaversion überzeugen konnten, sind die Missionen auf höchstem Schwierigkeitsgrad mit vollem Realismus eine echte Herausforderung. Bei zugeschalteten Hilfen nebst runtergeregelter Gegner-KI stellen sich erste Erfolge jedoch auch ohne Studium des Handbuchs oder der Tastaturbelegung schnell ein.

Alles unter Kontrolle

Wie schon beim Vorgänger **Gunship 2000** sind Sie nicht

nur für das Wohlergehen eines Hubschraubers verantwortlich, sondern für eine ganze Staffel. Das beginnt bei der Auswahl der Piloten, setzt sich über die Bewaffnung fort und endet beim Festlegen aller Wegpunkte für jeden einzelnen Helikopter. Zudem können Sie bestimmen, ob Ihre Jungs als Scout Aufklärungsarbeit leisten,

Feuerschutz geben oder selber die Einsatzziele unter Feuer nehmen. Da man vor Überraschungen nie gefeit ist, dürfen Sie diese Vorgaben auch nach dem Start der Mission jederzeit verändern. Bei Bedarf können Sie auch noch zusätzlich Artillerie-

unterstützung anfordern.

Ursprünglich war mal vorgesehen, **Gunship!** mit der mittlerweile zwei Jahre alten Panzersimulation **M1 Tank Platoon 2** zu einem virtuellen Schlachtfeld zu koppeln. Dieses Projekt ist inzwischen auf den nächsten Teil des Panzer-epos namens **Tank Platoon!** verschoben worden. Doch Ähnlichkeiten zur alten Grafik-Engine fallen beim ersten Tiefflug deutlich ins Auge. Das liegt weniger an der nun in 32 Bit Farbtiefe erstrahlenden Landschaft, sondern vielmehr an den Bäumen. Denn die bestehen nicht aus Polygonen, sondern werden aus mehreren zweidimensionalen Flächen zusammengesetzt, was zu dem berühmten Papierschnitt-Look führt. Allerdings haben die Grafiker erheblich mehr der zweidimensionalen Ebenen pro Gestrüpp verwendet, weshalb die Baumkronen beim rasanten Tiefflug dennoch recht plastisch erscheinen. Deutlich



Durch das **transparente Cockpit** können Sie Ihre Piloten bei der Arbeit beobachten.

erhöht wurde die Zahl der Gebäude. Dadurch können Sie nun Häuserschluchten zur Tarnung verwenden, um sich ungesehen an Panzerkolonnen heranzuschleichen.

Wenn alles gut geht, erlebt **Gunship!** bereits im April seinen Jungfernflug. Bis dahin

wollen die Entwickler die 3D-Engine auf den neuesten Stand bringen und die als Platzhalter dienenden Bodenfahrzeuge aus **M1 Tank Platoon 2** gegen detaillierter gestaltete und mit aufwendigen Texturen versehene Polygongefährte austauschen. **MIC**



Die hier zu sehenden **Bodeneinheiten** stammen noch aus dem alten **M1 Tank Platoon 2** und werden laut Herstellerangaben für die Endfassung komplett überarbeitet.

Gunship!

Genre: Flugsimulation **Hersteller:** Microprose
Termin: April 2000 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Mick Schnelle: »Die Edelgrafik lockt Neugierige vor den Monitor, das großartige Flair und die spaßigen Missionen halten sie dort fest. Mit Gunship! könnte der seltene Spagat gelingen, sowohl Hardcore-Fans als auch Gelegenheitspiloten gleichermaßen zufriedenzustellen.«