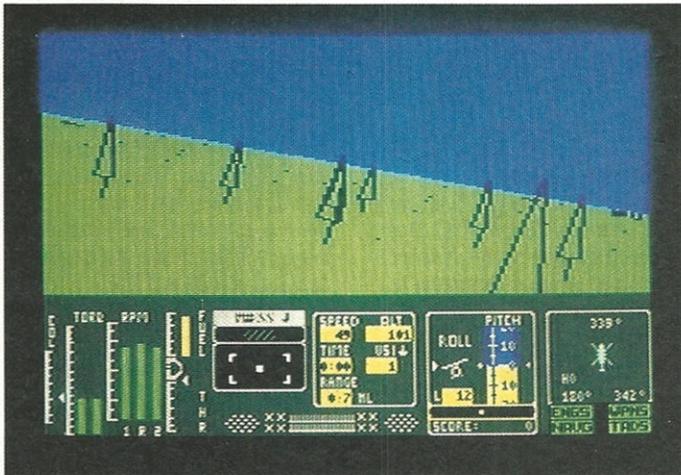


# Flugsimulation: AH 64-A Apache

**64'er**  
Test

Aus Amerika und aus England kommen Programme, mit denen sich einer der gefährlichsten und besten Hubschrauber der Welt mit dem C 64 fliegen läßt.



Anflug auf einen kleinen Wald bei »Tomahawk«

Der Ausdruck »AH 64-A Apache« ist die Typenbezeichnung für ein recht neues Produkt der amerikanischen Waffenschmieden. Ein Super-Hubschrauber, ein Schlachtschiff der Lüfte sozusagen, geeignet zur Jagd auf Panzer und Bodeninstallationen.

Gleich zwei Softwarefirmen waren von diesem Hubschrauber derart fasziniert, daß sie entsprechende Simulations-Programme entwickelten. Von der englischen Firma Digital Integration kommt »Tomahawk«, das amerikanische Softwarehaus Microprose präsentiert »Gunship«. Beide Programme hatten sehr lange Entwicklungszeiten. An Tomahawk programmierte man weit über ein Jahr, während Gunship gar ganze zweieinhalb Jahre in der Mache war.

Beide Programme verwenden Abwandlungen der 3D-Vektor-Grafik, um die Umgebung des Hubschraubers aus dem Blickfeld des Piloten darzustellen. Bei Tomahawk fliegt man über eine recht flache Landschaft, die allerdings sporadisch durch Häuser, Bäume und natürlich die feindlichen Stellungen aufgelockert wird. Bei Gunship gibt es zwar viele Hügel und Berge, dafür muß

man aber auf andere zivile Landschaftsmerkmale verzichten. Die Geschwindigkeit der Grafik ist bei Gunship deutlich höher, doch Tomahawk ist immer noch schnell genug, um einen guten Eindruck von der Bewegung des Hubschraubers zu bekommen.

Der AH-64 A ist mit einem hochintelligenten Waffencomputer ausgerüstet, der in beiden Programmen mitsimuliert wird. Der Zielcomputer kann einmal erfaßte Gegner vollautomatisch im Fadenkreuz behalten, egal, welche Bewegungen der Hubschrauber macht. Insgesamt nimmt der Zielcomputer bei Gunship dem Piloten mehr Arbeit ab, da er Ziele automatisch lokalisiert, die man bei Tomahawk erst finden muß. Zum Schießen befinden sich zwei verschiede-

ne Raketentypen und eine 60-mm-Kanone an Bord.

Wichtigster Unterschied der beiden Programme: Tomahawk ist in erster Linie ein Kassettenprogramm. Es wird in einem Schwung in den Speicher geladen und ist dann flugbereit. Gunship belegt dagegen zwei Diskettenseiten und greift auf diese

man doch Wert darauf, das Verhalten und die Ausrüstung der Feinde an die entsprechenden Gegenden anzupassen.

Hubschrauber sind recht kompliziert zu steuern. Das gilt auch für die beiden Simulatoren. Sowohl Joystick wie auch Tastatur werden benutzt. Zusätzlich werden



Der Zielcomputer von »Gunship« hat einen Gegner entdeckt

ständig zu, was allerdings dank des eingebauten Fast-Loaders recht flott vor sich geht. Deswegen ist Gunship auch wesentlich komplexer, kann mit viel mehr Missionen und tollen Grafiken aufwarten. So muß man sich bei Gunship zu Anfang auch durch einige grafisch toll aufbereitete Menüs durchkämpfen. Zusätzlich können Sie Ihre militärische Karriere als Hubschrauberpilot mit allen Beförderungen und Orden auf Diskette speichern.

Während man bei Tomahawk gegen anonyme Gegner kämpft, nahm man sich bei Gunship bestimmte Krisengebiete wie den Nahen Osten oder gar Westdeutschland nach einem Einmarsch russischer Truppen zum Vorbild. Obwohl die Landkarten und Luftschlachten völlig fiktiv sind, legte

über die Tastatur andere Funktionen wie Landkarten oder Schadensberichte abgerufen. Hier fällt die bei Gunship beiliegende Tastaturschablone angenehm auf.

Auch in Sachen Dokumentation hat Gunship mit einem knapp hundertseitigen Handbuch die Nase vorn. Dieses Handbuch lag uns nur in englisch vor. Bei Tomahawk erhält man dagegen nur einen ausklappbaren »Waschzettel« in Kassettengröße, der umfangmäßig etwa drei bedruckten DIN-A4-Seiten entspricht.

Das Resümee fällt schwer, denn beiden Programmen sieht man den enormen Programmieraufwand an. Allerdings hatten die Tomahawk-Programmierer das Problem, alles gleichzeitig in den Speicher zu packen, während bei Gunship fleißig nachgeladen wird. Wer also nur eine Datensette zu Hause stehen hat, dem empfehlen wir Tomahawk, das dort wesentlich komfortabler zu spielen ist. Disketten-Laufwerks-Besitzer werden jedoch sicherlich Gunship bevorzugen, das dank besserer Grafik und größerer Vielseitigkeit als Testsieger gelten darf. (bs)

| Titel          | Gunship                                   |
|----------------|---|
|                | 5 7 9 11 13 15                            |
| Spielidee      | █   |
| Grafik         | █   |
| Sound          | █   |
| Schwierigkeit  | █   |
| Motivation     | █   |
| Besonderheiten | schnelle 3D-Grafik                        |
| Hersteller     | Microprose                                |
| Preis          | 69 Mark                                   |
| Bezugsquelle   | Rushware<br>Daimlerstr. 13<br>4044 Kaarst |

| Titel          | Tomahawk                                    |
|----------------|---|
|                | 5 7 9 11 13 15                              |
| Spielidee      | █   |
| Grafik         | █   |
| Sound          | █   |
| Schwierigkeit  | █   |
| Motivation     | █   |
| Besonderheiten | kein Nachladen                              |
| Hersteller     | Digital Integration                         |
| Preis          | 39 Mark (Kassette)                          |
| Bezugsquelle   | Rushware<br>Daimlerstr. 13<br>4044 Kaarst 2 |