

CHICAGO APACHE I

KLEINER HUBSCHRAUBER-FLUGSIMULATOR

Story:

Stell dir vor, du wirst plötzlich auf das Hochhausdach einer amerikanischen Großstadt versetzt und sollst unvermittelt einen Apache-Hubschrauber fliegen!

Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase in die Steuerung des Helikopters musst du als junger Pilot prompt diverse Aufträge ausführen.

Aber eigentlich kennst du dich im Stadtgebiet noch gar nicht aus - tja, da hilft nur suchen! Und lande möglichst vorsichtig - der Seitenwind ist tückisch, ansonsten stürzt du ab.

Beim Landen nie vergessen, den Rotor mit 'Enter' auszuschalten, sonst bekommst du keine neuen Aufträge.

Die Codes, das Projekt und die Zukunft von **CHICAGO APACHE**:

Bei der Umsetzung einer dreidimensionalen Großstadtansicht von Oben fühlt man sich mit BlitzMax im Nachteil gegenüber Blitz3D, zumal man ja auf keine von jenen feinen Modulen zurückgreifen durfte, die den Nachteil ausgeglichen hätten.

So musste ich mir ein eigenes trickreiches System ausdenken, das die Wolkenkratzer aus flexibler Perspektive plastisch hervortreten lässt, denn das war ja die Hauptaufgabe des BCC. Das Ergebnis ist optisch einigermaßen annehmbar, die CPU-Belastung durch den Rechenaufwand leider etwas belastet: mein fünf Jahre alter Rechner verbraucht durchschnittlich 20 Prozent. Bei der Fortführung des Projekts werde ich auf entsprechende Module zurückgreifen, die sparsamer sind und noch weitere Möglichkeiten offenhalten.

Je realer man die Wirklichkeit simuliert, desto deutlicher fallen Unstimmigkeiten auf: So unterscheidet die Flughöhe beispielsweise nicht zwischen verschiedenen Hochhaus-Höhen, die Abstürze gestalten sich immer gleich, usw...

Auch ist mir bewusst, dass die flugtechnischen Instrumente einen echten Piloten nur zum Lachen bringen würde. Sei's d'rum - es ist ein Spiel und soll Spaß machen. (Da muss beispielsweise auch der Tank viel schneller leer werden als in Wirklichkeit !!!)

Die für den BCC abgegebene Version ist eben noch rudimentär, die erteilten Aufträge sind spärlich und mit der Zeit einförmig - da könnte noch viel mehr Abwechslung kommen.

Tatsächlich bin ich aber schon weiter mit dem Projekt fortgeschritten:

Im aktuellen Stadium fahren Autos auf den Straßen, der Hubschrauber muss bestimmte Fahrzeuge verfolgen usw.

Allerdings entfaltete sich die realistische Verkehrsorganisation des Stadtgebiets als so umfangreich, dass sie allein 26 KB in Anspruch nahm und ich sie wegen der Code-Begrenzung des BCC leider wieder herausnehmen musste. So bleiben die Straßen bei der BCC-Version eben noch leer.

Auch die bereits eingeflochtenen Soundeffekte wurden aus Platzgründen wieder entfernt. Ich finde Codebegrenzungen bei einer so kreativen BCC-Aufgabe als lästig.

Die Graphiken stammen von mir, der Apache-Hubschrauber ist nach technischen Zeichnungen nachgemalt.

Außer Graustufen und den von coolo angeführten Signalfarben in verschiedenen transparenten Werten wurden keine anderen Farbtönungen verwendet.