

Rückflug an die Genrespitze

FALCON 4.0 ALLIED FORCE



Nanu? Was ist das? Eine Flugsimulation? Mitten im Actionbereich? Exakt, in Sachen Adrenalinausstoß können sich die Luftgefechte des Falken ganz locker mit jedem wilden Shooter messen.

Flugsimulationen sind tot! Wer will schon hunderte Seiten Handbuch lesen und stundenlang üben, nur um mit unverständlichen Tastaturkürzeln unaussprechbare Waffensysteme zu aktivieren? Tja, das Killerargument gegen Flugsimulationen trifft zu – irgendwie. Nur unterschlägt diese eingeschränkte Sichtweise die Spannung, die sich unweigerlich einstellt, wenn man sich unter Ausnutzung diverser Radarmodi ungesehen ins Feindgebiet einmögelt. Der Spaß, mit einer F-16 die an sich überlegene MiG vom Himmel zu holen, ist unbeschreiblich. Und ein derartiges Mittendrin-Gefühl, wenn man mit Dutzen-

den CPU-Geschwadern gleichzeitig im selben Feldzug kämpft, gibt's nirgendwo anders. Kurz: Wer Simulationen langweilig findet, kennt **Falcon 4.0 Allied Force** nicht!

Rückkehr aus der Gruft

Hm? **Falcon 4.0**, hab ich das nicht schon mal irgendwo gehört? Richtig, die Flugsimulation um die namensgebende F-16 erschien bereits 1998 (siehe Extrakasten: »Wie **Falcon 4.0** Microprose ruinierte«). Nach dem Erscheinen diverser Mods (siehe Extrakasten »Die Mods«) hat ein bislang unbekanntes Entwicklerteam namens Lead Pursuit den Flightstick in die Hand genommen, die Fehler der ur-

sprünglichen Version behoben, sämtliche Daten zu Flugzeugen und Waffensystemen überarbeitet und einen komplett neuen Feldzug gebastelt.

Nach dem Start finden sich Veteranen vor einem gegenüber der Ur-Version deutlich aufgeräumteren Hauptmenü wieder. Hier wird bereits die Marschrichtung des neuen Falken sichtbar: Klartext statt unverständlicher Icons. So finden Sie blitzschnell den Weg in Ihre erste Kampagne als Pilot einer F-16. Pro Feldzug stehen drei Einstiegsjahre (1995, 2005, 2010) zur Auswahl, was vor allem den Typ aller auftauchenden Flugzeuge beeinflusst. Die F-22 gab's eben Anno 95 noch nicht. Jetzt

noch flugs eine Staffel ausgesucht (legt den Startflughafen fest), und ab geht's in die voll-dynamische Kampagne. Egal, ob es als Amerikaner gegen böse Nordkoreaner oder die serbische Luftwaffe geht: Stets tickt die Uhr im Sekundentakt, während das virtuelle Oberkommando einen Flugeinsatz nach dem anderen erzeugt. Dabei gilt folgende Logik: Spähflügen folgen Angriffe auf die Luftabwehr, denen sich Attacken auf Flughäfen anschließen. Erst dann werden dahinter liegende Bodenziele attackiert. Zahl und Häufigkeit der generierten Missionstypen können Sie selbst über eine Hand voll Schieberegler verändern. Außerdem las-



Auf der Feldzugskarte sehen Sie alle Einheiten in Echtzeit.



Feindflugzeuge bestehen nur aus wenigen Polygonen.



Nur ein Teil des mehrere Bildschirme umfassenden Cockpits. Alle Tasten können sie ganz bequem per Maus bedienen.



Erfolgreich haben wir die Bodenziele mit unseren Mavericks attackiert. Doch die überlebenden Einheiten schicken uns Raketen (erkennbar an den weißen Rauchfahnen) hinterher.

sen sich Sektoren auf der Karte mit unterschiedlichen Angriffsprioritäten versehen, um die Attacken in eine bestimmte Richtung zu lenken. Wem das immer noch nicht reicht, der kann auch per Hand Angriffe auf bestimmte Ziele anordnen.

Komplexe Kampagnen

Den sich langsam entwickelnden Feldzug beobachten Sie auf einer in Echtzeit aktualisierten Karte. Repräsentiert durch selbsterklärende Icons (zum Glück hat man auf die für Laien unverständlichen offiziellen NATO-Symbole verzichtet) verfolgen Sie, wie Hubschrauber-Staffeln gegnerisches Terrain erkunden. Dann dauert es nicht mehr lange, und die ersten Feinde tauchen auf. Gleichzeitig erstellt die CPU immer neue Einsätze für die eigene Luftwaffe. Sehr übersichtlich: Erobertes Gebiet wird eingefärbt. Eine weiße Linie repräsentiert den aktuellen Frontverlauf. Aber auch kreisende Tanker samt Geleitschutz werden eingeblendet. Wer mag, kann von jedem

Punkt der Karte eine 3D-Ansicht abrufen. Das ist besonders nützlich bei der Planung eigener Einsätze, können Sie sich doch so vorher einprägen, wie ihre Ziele in der Realität aussehen.

Fliegen für alle

Aber irgendwann will man nicht nur zugucken, sondern selber durchstarten. Dabei können Sie an jeder Mission, an der F-16s beteiligt sind, mitwirken. Einzige Einschränkung: Der Angriff auf das Hauptziel darf noch nicht stattgefunden haben. Wenige Mausklicks und gut eine Minute Ladezeit später sitzen Sie im Cockpit, dessen Instrumentenzahl Einsteiger zu erschlagen droht. Über mehrere Bildschirme verteilt erstreckt sich das erschreckende Konglomerat aus Knöpfen, Schaltern, Reglern. Überall piept und blinkt irgendetwas. Keine Panik: Sie können auf die vereinfachte Darstellung der wichtigsten Anzeigen für Zielerfassung und Navigation umschalten. Und wer dann immer noch vor lauter Displays den Himmel

nicht mehr erkennt, begibt sich in die schützenden Hände des Autopiloten. Dieser nützliche (allerdings wenig realistische) Helfer nimmt Ihnen das Fliegen und auf Wunsch sogar das Kämpfen ab. Dadurch brauchen Sie sich nicht in die Feinheiten

des im Handbuch immerhin auf 22 Seiten detailliert erklärten APG-68-Radars einzuarbeiten. Auch die Unterschiede der diversen Waffensysteme müssen Sie nicht interessieren. Denn egal, ob Sie mit Sidewinder-Raketen MiGs abschießen

WIE FALCON 4.0 MICROPROSE RUINIERT

Falcon 4.0 wurde bereits 1994 angekündigt. Der Vorgänger hatte sich sehr gut verkauft, der Erfolg schien garantiert. Deshalb arbeitete von Anfang an ein komplettes Team an der Flugsimulation. Man engagierte zwei Entwickler aus der Profi-Simulatorenzene, die das neue Falcon zur realistischsten Flugsimulation aller Zeiten machen wollten. Der Release war ursprünglich für 1995, spätestens 1996 angedacht. Doch dann erschien Windows 95, das Entwicklerteam entschloss sich, Falcon 4.0 darauf anzupassen. Mitte 1996 kamen 3D-Beschleunigerkarten in Mode, die Falcon 4.0 unbedingt unterstützen sollte. 1997 verstrich, ohne dass – trotz massiver Unterstützung durch Intel – nennenswerte Fortschritte gemacht wurden. Doch Firmenchef Gilman Louie (heute bei der CIA beschäftigt), der das Ur-Falcon entwickelt hatte, glaubte starr an den Erfolg seines Babys.

1998 hatte die Entwicklung bereits Unsummen verschlungen – Microprose steckte tief in finanziellen Schwierigkeiten. So tief, dass GT Interactive das Unternehmen in einer feindlichen Übernahme kaperte. Schließlich kaufte Hasbro den Falkenhorst. Erneut wurde gutes Geld investiert, der Release endgültig auf Ende 1998 festgelegt. Mit heißer Nadel gestrickt erschien die Simulation lange bevor sie richtig fertig war. Zwar schuf das Team die beste dynamische Kampagne mit der seinerzeit realistischsten Flugdynamik. Allerdings war die Verkaufsversion, im Gegensatz zu einer zum Test freigegebenen Beta, stark fehlerhaft. Warum die etwas ältere Version stabiler lief, ist bis heute ungeklärt. Immerhin patchte das Team (zumindest die US-Version) brav auf Version 1.08, bis es schließlich 1999 aufgelöst wurde. Danach übernahmen freie Mod-Entwickler die Falken-Pflege.





Die MiG sitzt uns im Nacken. Da die Raketen bereits weg sind, muss sie das MG einsetzen.

fragen Sie den Weg zum nächsten Tankflugzeug. Daran anzudocken ist allerdings eine Kunst für sich. Aber keine Panik: Grünen Luftkämpfern hilft auf Knopfdruck der Autopilot.

Nie mehr einsam

In **Allied Force** fliegen Sie nie allein. Stets sind hunderte unabhängig agierende Einheiten aktiv, deutlich mehr als beim Vorgänger. Deren Funkverkehr können Sie auf Wunsch jederzeit hören. Wer ein bisschen Sightseeing betreibt, beobachtet Helikopter beim Angriff auf Panzerkolonnen oder sieht zu, wie AWACS in eisiger Höhe Ihre Bahnen ziehen und als mobile Erfassungsstationen dienen.

Oder Sie schauen Bodentruppen über die virtuelle Schulter, die gerade einen Flughafen stürmen. Aus genügend großer Höhe wirkt das noch alles ganz ansehnlich. Aber sobald Sie näher kommen, erkennen Sie das hässliche Gesicht von **Allied Force**: Soldaten marschieren nur als 2D-Gebilde, die wie aus Pappe wirken, Fahrzeuge bestehen aus Klötzen. Selbst viele Flugzeuge sind nicht mehr als achteckige Polygone. Eine Ausnahme bilden natürlich die F-16 und einige MiGs, die allesamt sehr liebevoll gestaltet wurden. Und auch die neuen Texturen können nicht darüber hinwegtäuschen, dass im Herzen von **Allied Force** eine über sieben



Das Auftanken in der Luft ist ohne Autopilot immer eine besonders knifflige Angelegenheit.

Jahre alte Grafik-Engine tickt, die auf DirectX 6 basiert.

Kampf im Netz

Theoretisch dürfen sich unbegrenzt viele Piloten via Internet oder LAN gleichzeitig in einen Feldzug stürzen. Praktisch liegt die Grenze bei rund zehn Teilnehmern. Dabei funktioniert **Allied Force** deutlich stabiler als das durch Mods und Patches zi-

ckige **Falcon 4.0**. Dank kinderleicht zu bedienendem Editor basteln Sie binnen weniger Minuten jede Menge neue Einsätze. Besonders löblich: **Allied Force** wird komplett ohne Kopierschutz ausgeliefert. Nicht ganz so toll: Das rund 700-seitige Handbuch gibt's nur als Pdf-Datei. Gedruckt liegt eine 120-Seiten-Kurzfassung bei.

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: G18

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Ich gebe zu, seit Falcon in die Untiefen der Mod-Szene abgedriftet ist, habe ich mich mit der Flugsimulation kaum mehr beschäftigt. Zu fummelig war mir die Installation. Doch **Allied Force** holt mich zurück an den Bildschirm. Denn auch die neue Balkan-Kampagne steckt voller Dynamik. Ständig passiert irgendwo irgendetwas. Richtig gut gefallen hat mir die KI meiner Mitstreiter. Alles was die anderen Einheiten so treiben, hat einen Sinn. Während ich am Ziel meines Bombeneinsatzes ankomme, bekämpfen verbündete Staffeln bereits die Flugabwehr. Toll!

Gruselige Grafik

Dafür lebe ich auch gern mit der völlig veralteten Grafik. Schließlich komme ich meinen teilweise grausam hässlichen Gegnern ja nie allzu nahe. Und auch wenn die neuen volumetrischen Wolken ihre Verwandtschaft mit Zuckerwatte nicht leugnen können, sorgen sie doch für schön realistische Sichtbehinderungen. Apropos Realismus: Ja, die Flugphysik ist nicht ganz korrekt. Wie schon beim alten Falcon 4.0 neigt meine F-16 auch in **Allied Force** dazu, leicht über die Längsachse abzukippen. Aber genug geunkt: Ich muss los, habe noch ein heißes Rendezvous mit einer MiG.

»Immer noch König der Lüfte«



FALCON 4.0 ALLIED FORCE FLUGSIMULATION

PUBLISHER	ASH / Lead Pursuit	RELEASE (D)	1.8.2005
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 716 S. als PDF	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER				PROFI				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VERGLEICHBAR MIT Silent Hunter 3 (88, GS 05/05) Tolles U-Boot-Ambiente, klasse Wasserphysik.
Pacific Fighters (78, GS 12/04) Etwas dröge, einfallslose Luftschlachten im Pazifik.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1500+ AMD	XP 1800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	512 MB RAM	768 MB RAM
Radeon X600	Geforce 6800	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Spannende Gefechte mit- und gegeneinander
MODI Solospiel, Deathmatch, Team-Deathmatch, kooperative Missionen

BEWERTUNG

GRAFIK	veraltete Grafikengine	lachhafte Effekte	5 / 10
SOUND	realistisch klingende Erfassungssysteme		9 / 10
BALANCE	regelbarer Realismus	Kampagne sehr schwer	7 / 10
ATMOSPHERE	Funksprüche sorgen für Flair	jede Menge CPU-Staffeln	9 / 10
BEDIENUNG	voll interaktives Cockpit	Tastatur frei belegbar	10 / 10
UMFANG	zwei riesengroße Kampagnen, für die man Monate braucht		10 / 10
MISSIONSDSIGN	neu generierte Einsätze	keine von Hand designten Einsätze	7 / 10
KI	Gegner schwer zu erfassen	etwas dämliche Bodeneinheiten	8 / 10
REALISMUS	sehr gut modelliertes Radar	gut umgesetzte Flugphysik	10 / 10
KAMPAGNE	Feldzüge entwickeln sich immer wieder anders		10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Stunden - SOLO-SPASS 100 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden

FAZIT: GENIALE FELDZÜGE, GRAFIK VON GESTERN



- ▶ CD/DVD: Video-Special
- ▶ TIPPS-TEIL: Taktiken
- ▶ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK G23