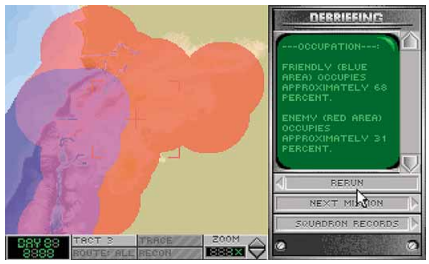
HALL OF FAME
FALCON 3.0

Abheben und Spaß haben. Beim dritten Falken kamen Dynamik und Geselligkeit ins Fliegerleben.



Die Karte zeigt, wer wie viel Terrain kontrolliert.

Es gibt Spiele, die heben ein ganzes Genre auf eine neue Evolutionsstufe. Bei den Flugsimulationen war das **Falcon 3.0**. Obwohl bei Erscheinen 1991 schwer bug-belastet, bereicherte es die Welt der Flugsimulationen um heute selbstverständliche Spielelemente wie dynamische Kampagnen und den LAN-Modus.

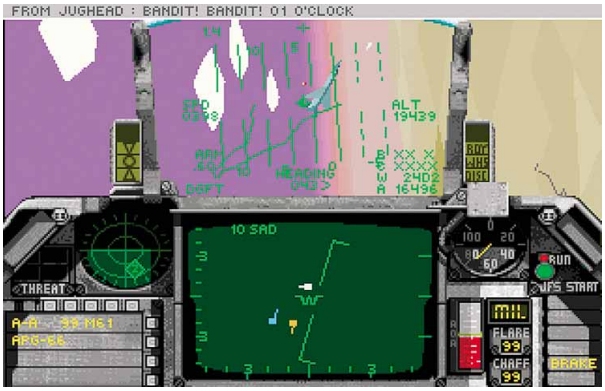
Falke im Aufwind

Die Geschichte von **Falcon** begann 1987 ganz unspektakulär in Schwarzweiß auf Apples Macintosh. Das Sphere-Entwicklerteam um Gilman Louie brachte aber bald Farben ins Spiel – und zwar genau vier verschiedene auf dem PC. Mehr war unter dem CGA-Grafikstandard nicht möglich. Erfolgreich waren die Simulationen um den namensgebenden Kampfjet F-16 (Militärname: »Falcon«) allesamt, weshalb aufgehübschte Ableger für Atari ST und Amiga folgten. 1988 brachte **Falcon AT** schließlich 16-Farb-EGA-Optik und einen Zwei-Spieler-Modus auf den PC. Doch die eigentliche Revolution begann erst 1991 mit **Falcon 3.0**. Zu der Zeit gab es bereits eine große Fangemeinde, die ungeduldig auf den nächsten Teil der Reihe wartete. Die revolutionärste Neuerung war die dynamische – zugegeben, halbdynamische – Kampagne. Bislang flog man in Simulationen zusammenhanglose Missionen. Die Einsätze in **Falcon 3.0** beeinflussten dagegen die nachfolgenden. Das betraf die Zahl der verfügbaren Flugzeuge genauso wie das kontrollierte Gebiet. Auf einer Karte wurde penibel festgehalten, wer wie viel Terrain beherrschte. Danach machte das System einen Zeitsprung um einige Stunden und generierte aus den Ergebnissen der letzten Aktionen neue Einsätze. Zwischendurch gab's immer wieder kleine Stellungnahmen des US-Präsidenten zur aktuellen Kriegslage. Ebenfalls Maßstäbe setzend war die Flugphysik. Zur Berechnung der komplexen Algorithmen wurde auf Wunsch sogar ein Co-Prozessor benutzt, den Besitzer eines 386er-Prozessors extra nachrüsten mussten. Dafür steuerten sich die Maschinen auch deutlich realistischer als bei sämtlichen Konkurrenzspielen der damaligen Zeit.

Online-Multiplayer

Heutzutage kommt fast kein Spiel mehr ohne aus. Doch seinerzeit spielte kaum jemand Multiplayer-Gefechte online. Das World Wide Web gab es noch gar nicht. »Online« bedeute damals, mit unzuverlässigen Akustikkopplern (Telefonhörer auf wabbelige A/D-Wandler gequetscht) Mitspieler direkt anzurufen. Und das zu Zeiten, als die Deutsche Post mit horrenden Preisen den Markt dominierte. **Falcon 3.0** bot als erste Flugsimulation die kostengünstigere Möglichkeit, auch über Netzwerke gegeneinander anzutreten. Das waren meist selbst gebastelte Lösungen. Aber immerhin konnten damit sogar bis zu sechs Piloten gegeneinander kämpfen, statt nur zwei über die Telefonleitung.

So sehr **Falcon 3.0** das Genre voranbrachte, so fehlerbelastet war es auch. Neben diversen Abstürzen störte vor allem der so genannte IFF-Bug. Denn in der ersten Version versagte gern die Freund-Feind-Kennung, abgeschossene Verbündete waren die frustrierende Folge. Immerhin: Der Patch folgte binnen einiger Wochen – Zeit genug, das rund 200seitige Handbuch in Ruhe zu lesen. MIC



Viel näher kommt man an gegnerische Flugzeuge nicht heran.

DESWEGEN LEGENDÄR

- realistische Flugphysik
- halbdynamische Kampagne
- Mehrspielermodus über LAN und Internet für bis zu sechs Piloten
- Verfolgersicht (Padlock-View), die Gegner im Blick behält

FALCON 3.0 FLUGSIMULATION

PUBLISHER:	Microprose		
ENTWICKLER:	Spectrum Holobyte	ORGINALRELEASE:	1991
QUELLE:	Ebay	CA. PREIS:	10 Euro
SPRACHE:	Englisch	USK:	nicht geprüft

HARDWARE MINIMUM:
CPU mit 20 MHz, 2 MByte RAM

SO LÄUFT'S:
Falcon 3.0 läuft mit DOSBox, einem DOS-Emulator. Dieses kostenlose Programm finden Sie unter
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: G5 .

FAZIT: GENREDEFINIERENDE FLUGSIMULATION.