Nur (echtes) Fliegen ist schöner

FALCON 4.0 ALLIED FORCE

Realistischer geht es kaum: Frisch entstaubt rollt der Falke erneut auf die Startbahn.

Ein Traum für Flugsimulationsfans wird wahr: **Falcon** kommt zurück auf den PC. Die beste Flugsimulation, die jemals über den Monitor flimmerte, begeisterte schon 1998 Freunde der virtuellen Luftigkeit. Vor allem die bis heute unerreichte, voll dynamische Kampagne setzte Standards. Das ursprüngliche Entwicklerteam gibt's schon lange nicht mehr. Doch ein tapferer Trupp junger Enthusiasten namens Lead Pursuit hat sich des Quellcodes angenommen, Bugs bereinigt, eine neue Kampagne gebastelt und die Grafik generalüberholt. Schon bald startet das runderneuerte Original unter dem Namen **Falcon 4.0 Allied Force** zum Jungfernflug.

Trouble auf dem Balkan

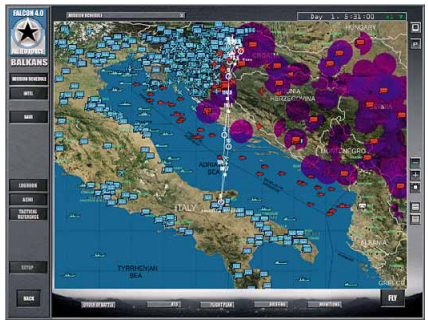
Bislang konnten Sie nur den Luftraum über Korea unsicher machen. Jetzt gibt's zusätzlich noch den Balkan als Szenario, in dem ein virtueller Krieg tobt. Egal ob Sie 1995, 2005 oder 2010 einsteigen, stets entwickelt sich in Echtzeit ein Feldzug. Die CPU analysiert permanent die aktuelle Schlachtenlage, generiert Missionen und schickt Fliegerstaffeln aus. Wenn daran F-16s beteiligt sind, können Sie sich ins Cockpit schwingen und jeden Einsatz selbst absolvieren. Dabei legen die Entwickler großen Wert darauf, dass sich Ihre KI-Flügelleute deutlich cleverer verhalten als beim Vorgänger. So werden Bomben auf Rollbahnen nicht mehr geklumpt auf einem Punkt abgeworfen, sondern über die ganze Piste verstreut. Außerdem können Sie schon zuvor sehen, wer welches Ziel attackieren will. »Dabei ist uns die Stabilität der Simulation sehr wichtig«, erzählt uns Kurt Giesselman, CEO von Lead Pursuit. »Wir haben ein eigenes Programm geschrieben, das die riesige Zahl von Variablen im Spiel testet.« Denn, Veteranen werden sich noch erinnern, das ursprüngliche **Falcon 4.0** von 1998 strotzte seinerzeit vor Bugs.

Kampagne im Verband

Anno 1998 spielten Multiplayer-Schlachten noch keine große Rolle. Im Zeitalter von DSL und bezahlbaren Flatrates soll **Allied Force** komplette Feldzüge mit mehreren Spielern bewältigen können. Dazu muss man wissen: Die Echtzeit-Kampagne wird zehnmal pro Sekunde aktualisiert. Im sehr großen Spielgebiet befinden sich gleichzeitig Tausende kämpfender CPU-Verbände, die Hunderte Missionen absolvieren. Dennoch verfolgt das Team die ehrgeizige Aufgabe, trotz der hohen Datenflut mehrere Spieler zusammen abheben zu lassen. Egal ob als Staffel oder in unterschiedlichen Verbänden. Es wird allerdings keinen zentralen Server geben. Wer zu mehreren spielen will, muss auf jeden Fall die IP-Adresse des Hosts kennen.

Grafisch hat **Falcon** noch nie Bäume ausgerissen, war aber auch nicht hässlich. Die Flugzeuge wirken hübsch detailliert. Die Landschaft fällt dagegen ab, zumindest in großer Flughöhe. In Bodennähe wird die Optik stufenweise deutlich besser.

Gut zu sehen: die volle Bewaffnung mit Sidewinders an den Flügelspitzen.



Die neue Kampagne spielt auf dem Balkan.

Allied Force ist das erste kommerzielle Projekt des jungen Lead-Pursuit-Teams, das der seit Jahren riesigen **Falcon**-Community entsprungen ist. Doch Kurt Giesselman ist sich trotzdem sicher, dass der Release zum 28. Juni pünktlich klappen soll – und zwar weltweit. MIC

Im Cockpit können Sie jedes Instrument via Maus bedienen.

FALCON 4.0 ALLIED FORCE

Genre: Flugsimulation
Termin: Juli 2005
Entwickler: Lead Pursuit
Status: zu 95% fertig

Mick Schnelle: »Auf das neue Falcon freue ich mich, seit ich das erste Mal vom Allied-Force-Projekt gehört habe. Ich bin schon mächtig gespannt darauf, ob die dynamische Kampagne ähnlich interessant verläuft wie beim Original. Allerdings habe ich noch nichts Spielbares gesehen. Um so ungeduldiger warte ich auf die Testversion, die rechtzeitig zur nächsten Ausgabe eintrudeln sollte.«

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK F13