

Eine (un)endliche Geschichte

Falcon 4.0

Mit perfektem Realismus, ansprechender Grafik und der dynamischsten Kampagne aller Zeiten soll Falcon 4.0 alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen.

Die Sensation ist (fast) perfekt. Anfang nächsten Jahres soll **Falcon 4.0** laut Microprose endlich die Testlabors verlassen und unter das Fliegervolk gebracht werden. Nach fünf langen Jahren Entwicklungszeit und immer wieder verschobenem Release-Datum würde damit der schwierigen Geburtsphase des Edelsimulators endlich ein Ende gesetzt werden. Vor allem der extrem ehrgeizige Wunsch, nicht nur Hardcore-Freaks, sondern auch Einsteigern die F-16 schmackhaft zu machen, verzögerte mehrfach die Fertigstellung. Aber auch die opulenten Hardware-Anforderungen machten Herstellerangaben zufolge eine lange Optimierungsphase notwendig.

Verflixtes siebtes Jahr

Gut sieben Jahre ist es her, daß der Vorgänger **Falcon 3.0**, damals noch unter dem Spectrum-Holobyte-Logo, das Licht der Simulationswelt erblickte und diese im Sturm eroberte. Neben dem überragenden Realismus überzeug-

te vor allem die dynamische Kampagne. Als allererstem Entwickler überhaupt war es Spectrum Holobyte gelungen, dem Spieler vorzugaukeln, er befände sich in einem echten Konflikt. Vorgaukeln deshalb, weil alle spielerunabhängigen Einheiten nur per Zufall in der Landschaft platziert wurden. **Falcon 4.0** geht konsequent

einen Schritt weiter und bietet drei volldynamische Kampagnen, allerdings alle im selben Gebiet: Korea.

Dynamik statt Langeweile

Ähnlich wie in DID's **Total Air War** verfolgen Sie Ihren Feldzug von einem Kartenbildschirm aus. Während die Uhr im Hintergrund tickt,

denkt sich Ihr CPU-Oberkommando einen Einsatz nach dem anderen aus. Da die F-16 äußerst vielseitig einsetzbar ist, absolvieren Sie Patrouillenflüge genauso wie Geleitschutzeinsätze und Angriffe auf Bodenziele. Zu jeder Mission gibt es ein knappes Briefing und einen editierbaren Flugplan. Anders als bei der Konkurrenz von



Sowohl Landschaftsdarstellung als auch die Flugzeugmodelle sind sehr detailliert geraten.

DID müssen Sie nicht den gesamten Flug mitmachen, um selber eingreifen zu können. Es genügt vollauf, wenn Sie sich kurz vor dem Zielpunkt ins Cockpit »beamen« und langweilige Flüge von Wegpunkt zu Wegpunkt Ihren Kollegen überlassen.

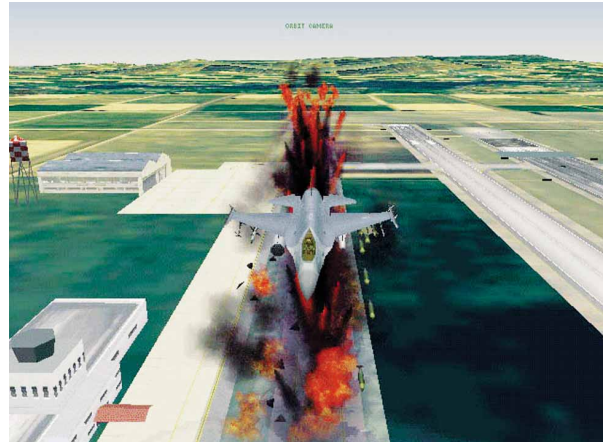
Krieg ohne Pause

Während der ganzen Zeit entwickelt sich der Feldzug kontinuierlich weiter. So kann es Ihnen passieren, daß Sie mitten im Flug zu einem anderen Ziel umgeleitet werden. Besonders unangenehm wird es, wenn Sie mit dem letzten Rest Sprit kurz vor Erreichen der Basis erfahren müssen, daß ein feindlicher Angriff gerade sämtliche Landebahnen unbrauchbar gemacht hat, und Sie zum nächsten Stützpunkt weiterfliegen sollen. Anders als im Vorgänger verfolgen diesmal auch alle computergesteuerten Flieger und Fahrzeuge ihre Ziele. Zufallsgenerierte Einheiten wird es nicht geben. Über 4.000 dieser Objekte hat die Spielengine dabei gleichzeitig zu verwalten.

Grafik bis zum Anschlag

Doch was nützt die schönste Kampagne, wenn die Grafik nicht mithalten kann? Als mit der Entwicklung von **Falcon 4.0** begonnen wurde, gab es noch keine 3D-Beschleunigerkarten, und ein 486er galt als flotte Spielmaschine. Von den ersten Entwürfen mit einer Maximalauflösung von 640 mal 480 Pixeln hat man sich inzwischen verabschiedet und ein sehr ansprechendes Grafiksystem entwickelt, das ein authentisches Gefühl für die Landschaft vermitteln soll. Alle geographischen Daten beruhen nicht nur auf Satellitenaufnahmen, sondern wurden

zusätzlich durch Fotos aus US-, russischen und sogar chinesischen Militärarchiven aufgewertet. Herausgekommen ist dabei eine sehr realistisch wirkende Szenerie, in der die Gebäude nicht wie eingepflanzte Fremdkörper wirken. Wenn Sie allerdings mit 1024 mal 786 Bildschirmpunkten durch den koreanischen Himmel düsen wollen, benötigen Sie neben einer Hightech-Karte wie



Unserem **Bombenangriff** hatte die Landebahn nichts entgegenzusetzen.



Von diesem Screen aus verfolgen Sie den Fortlauf der **Kampagne**.



Im **Tiefflug** erwischen wir den Panzer noch.

Voodoo 2 oder Riva TNT zusätzlich mindestens einen Pentium II/400. Da solcher Luxus selbst unter Hardwaregestählten Simulationsprofis noch lange kein Standard ist, wird am Tempo derzeit noch fleißig optimiert.

Für Profis und Einsteiger

Kommen wir zum Herzen von **Falcon 4.0**: Dem Realismus. Da sowohl Profis als auch Einsteiger Spaß mit Microproses F-16 haben sollen, wurde zwar darauf geachtet, daß das Cockpit eins zu eins dem Original entspricht. Gleichzeitig versuchen die Entwickler dafür zu sorgen, daß man die zahlreichen Schalter, Regler und Displays auch ohne Studium des gut 500 Seiten starken Handbuchs in den Griff bekommt. Während des Fluges dürfen Sie deshalb mit der

Maus so ziemlich jede Taste direkt bedienen. Schalter, die Sie dann gerade nicht benötigen, werden mit einem roten X gekennzeichnet. Außer-

dem sollen ausführliche Trainingsmissionen den Neueinsteigern binnen einiger weniger Tage voll flugtauglich machen. **MIC**



Auftankmanöver gehören zu den leichteren Übungen.

Falcon 4.0

Genre: Flugsimulation **Hersteller:** Microprose
Termin: Januar '99 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Mick Schnelle: »Sollte der Jungfernnflug im Januar wirklich erfolgen, werden Simulationsprofis ihr neues Eldorado finden. Das Tempo der superschönen Grafik sollten die Entwickler dringend noch optimieren.«