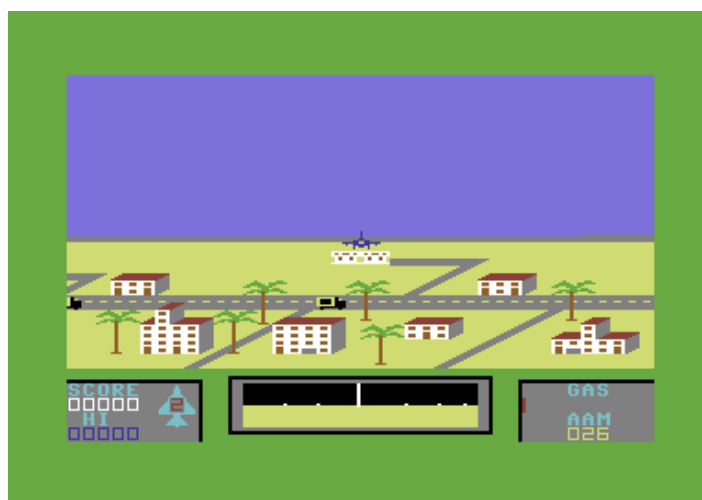


Falcon Patrol



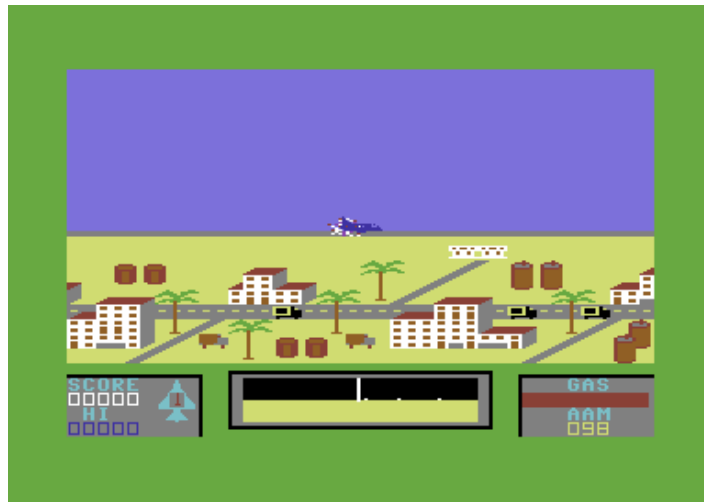
Steve Lee's Ballerspiel Falcon Patrol wurde 1983 von Virgin Games für den C64 veröffentlicht.

Falcon Patrol ist vom Aufbau her deutlich von Defender inspiriert: In einer nach links und rechts scrollenden Wüstenlandschaft steuert man den titelgebenden Kampfjet über den Himmel und schießt dabei feindliche Flugzeuge ab, die die Erdölraffinerien am unteren Bildrand bombardieren. Zwischendurch muß man immer wieder auf bestimmten Gebäuden landen, um aufzutanken und die Munition aufzufüllen, wobei man den Schüssen der Angreifer wehrlos ausgeliefert ist. Zusätzlich werden der Punktestand, die verbleibenden Leben, der restliche Treibstoff und die verbleibende Munition angezeigt. Auf einem Radar sind außerdem die Gegner sowie die Tankstationen zu sehen. Werden alle Stationen zerbombt, verliert man zwangsläufig das Spiel, da man nicht mehr zum auftanken landen kann. Nach Einbuße des letzten Lebens darf man sich in eine Highscore-Liste eintragen.



Vor dem zeitlichen Hintergrund fallen v. a. die sehr gelungenen Soundeffekte auf, Musik ertönt allerdings nur im Titelscreen. Die Grafik ist für ein Spiel von 1983 recht üppig: Der Falcon ist animiert, und nach einer Feind-Kollision brennt das Flugzeug flackernd und explodiert schließlich in einer ebenfalls animierten Rauchwolke auf dem Grund.

Diese damals wohl recht drastischen Effekte könnten allerdings zur Indizierung des Spiels beigetragen haben. Außerdem ließ sich wie beim thematisch ähnlichen Harrier Attack eine Verharmlosung des Falklandkrieges in das Spiel hineininterpretieren.



Auf Dauer ist Falcon Patrol recht monoton, weshalb es eher für kurzen Zeitvertreib taugt. Das Spiel erhielt 1984 den Nachfolger Falcon Patrol II.

Geschrieben von „Herr Planetfall“.

