

## Thomas Jacob: Propeller statt Düsen

Beitrag aus Heft »2005/01: Kinder als Verbraucher«

IL2-Sturmovik ist eine historische Flugsimulation für den PC. Den ungewöhnlichen Namen hat das Spiel nach einem russischen Kampfflugzeug des Zweiten Weltkrieges erhalten. Historische Simulationen von Flugzeugen des Ersten und Zweiten Weltkrieges erfreuen sich großer Beliebtheit unter PC-Spielern. Denn in den alten Propellermaschinen kommt es vor allem auf die Geschicklichkeit und richtige Taktik an, um Luftkämpfe zu gewinnen. Der Gegner kommt nahe heran, die Flugzeuge umkreisen einander. Ziel ist es, sich hinter den Feind zu setzen, um in eine gute Schussposition zu kommen. Simulationen moderner Kampffjets sind da viel nüchterner und „unpersönlicher“. In ihnen spielt sich der Großteil der Gefechte mittels Lenkraketen über riesige Entfernungen ab, der Gegner ist meist nur als Punkt auf dem Radarschirm zu erkennen. Viele Spieler ziehen daher den Nervenkitzel eines direkten Duells vor, den historische Simulationen vermitteln. Flugsimulationen, die im Zweiten Weltkrieg angesiedelt sind, gibt es daher in großer Zahl. Fast alle haben entweder den Krieg im Pazifik oder den Luftkrieg um England zum Schauplatz. Denn England und die USA sind wichtige Absatzmärkte für Computerspiele.

IL2-Sturmovik ist die erste aufwändige Flugsimulation, die sich ausschließlich mit dem Luftkrieg zwischen Russland und Deutschland beschäftigt. Trotz des ungewöhnlichen Szenarios wurde das Spiel ein internationaler Bestseller, auch wenn die Verkaufszahlen von Simulationen bei weitem nicht an die von Actiontiteln heranreichen. Entwickelt wurde das Programm von der bis dahin völlig unbekanntem russischen Spieleschmiede „Maddox Games“. Als das Spiel Ende 2001 erschien, überschlug sich die Fachpresse vor Begeisterung, das Spiel gewann nahezu alle Preise als „Simulation des Jahres“. So authentisch wie möglich. Obwohl nach dem Modell „IL2-Sturmovik“ benannt, kann der Spieler nicht nur dieses eine Flugzeug steuern. Insgesamt tauchen über 70 Modelle im Spiel auf, bei 31 davon darf man selbst ins Cockpit steigen. Alle Flieger sind bis ins kleinste Detail modelliert, sämtliche Maße, Farben und Flugeigenschaften sind originalgetreu. Die Programmierer betonen, dass sie jede Einzelheit selbst recherchiert und anhand von historischen Unterlagen und Fachliteratur geprüft haben. Auch für die authentische Geräuschkulisse wurden keine Mühen gescheut. Die Entwickler produzierten aufwändige Tonaufnahmen von Originalflugzeugen, für den simulierten Funkverkehr wurden historische Mikrofone benutzt.

Viel Aufwand für ein Computerspiel, der sich aber lohnt. Denn für Simulationsfreaks steht die historische Korrektheit an erster Stelle - obwohl sicher kaum ein Spieler wirklich beurteilen kann, ob das Flugverhalten authentisch ist. Aber zumindest die Illusion, ein echtes Flugzeug zu fliegen, soll so perfekt wie möglich sein. Und in diesem Punkt bildet IL2-Sturmovik die Referenz im Simulationsgenre. Im höchsten Realitätsgrad bedarf es schon sehr viel Übung, das Flugzeug heil in die Luft und wieder auf den Boden zu bekommen. Von Erfolgen gegen die Gegner ganz zu schweigen. Denn auch im Bereich der Künstlichen Intelligenz gehört das Programm zu den Besten. Die computergesteuerten Piloten lassen sich kaum austricksen und machen auch erfahrenen Spielern zu schaffen. Natürlich lässt sich die Realitätsnähe herunterregeln, damit auch Einsteiger Erfolgserlebnisse haben. Kampagne und Multiplayer

Zum Einstieg in das komplexe Programm empfiehlt sich die virtuelle Flugschule, die den Spieler in mehreren Lektionen behutsam in die Simulation einführt. Mittels Sprachausgabe und Vorführungen werden Cockpitinstrumente und Flugmanöver vorgestellt, die man danach selbst ausprobieren kann. Das Herzstück des Spieles aber ist die „Pilotenkarriere“. Der Spieler entscheidet sich für die deutsche oder russische Seite und beginnt

seine Laufbahn. Immer neue Missionen werden ihm zugewiesen, es gibt Beförderungen und Orden zu erringen. Egal wie gut der Pilot aber auch ist – am historischen Verlauf des Krieges ändert sich nichts. Besonders wichtig bei einer Flugsimulation ist der Multiplayermodus. Bei IL2-Sturmovik können bis zu 32 Spieler gleichzeitig an einer Mission teilnehmen – entweder über ein Netzwerk oder über das Internet. Neben dem klassischen „Jeder-gegen-Jeden“-Modus besteht auch die Möglichkeit, Missionen kooperativ zu bestreiten. Sogar die Aufgabenteilung innerhalb eines Flugzeuges ist möglich: Ein Spieler fliegt, der andere bedient das Heckgeschütz.

Auch eine echte Kommunikation mit den anderen Spielern über Mikrofon ist vorgesehen. Es ist sogar möglich, sein Flugzeug mit einem eigenen Anstrich zu versehen. IL2-Sturmovik ist ein sehr populärer Multiplayertitel im Internet. Hunderte Spieler tummeln sich zu jeder Tages- und Nachtzeit auf den Servern der „Gaming Zone“ von UBI Soft, dem Publisher des Spiels. Auch Dutzende so genannter „Schwadronen“ existieren, Spielergemeinschaften im Internet, ähnlich den „Clans“ für Actionspiele. Die Mitglieder einer Schwadron trainieren gemeinsam und treten gegen andere Schwadronen an. Oft treffen sich die Teilnehmer einer solchen Gruppe auch mal im realen Leben, um sich kennen zu lernen und auszutauschen. Andere Fans erstellen neue Flugzeuge, Missionen oder Kampagnen und stellen sie zum Download bereit. Nachfolger in Sicht Sowohl ein gelungener Multiplayermodus als auch einfache Erweiterbarkeit sind heute wichtige Merkmale für den langfristigen Erfolg eines Spiels. Denn so fesselt das Programm auch nach dem ersten Durchspielen weiter und bleibt im Gespräch – gut für die Verkaufszahlen. Nach dem Erfolg von IL2-Sturmovik war es nur eine Frage der Zeit, bis ein Nachfolger angekündigt wurde. Die nächste Simulation von „Maddox Games“ soll noch in diesem Jahr erscheinen. Pacific Fighters wird dann einen klassischen Flugsimulationsschauplatz haben: den Luftkrieg zwischen den USA und Japan.