

Thomas Jacob: The Sky is the Limit

Den Begriff „Simulationen“ in Bezug auf Computerspiele zu definieren, ist schwer bis unmöglich. Denn prinzipiell simuliert jedes Spiel eine virtuelle Realität mit eigenen Gesetzen. Auch die simple Welt von Super Mario folgt bestimmten Regeln – wer in ein Loch fällt, ist tot, Monstern springt man am besten auf den Kopf. Als Genrebezeichnung hat sich „Simulation“ aber vor allem für zwei Bereiche etabliert: Auf der einen Seite Handelssimulationen wie Der Industriegigant oder Transport Tycoon. Hier werden Wirtschaftskreisläufe simuliert, in die der Spieler eingreifen kann - Fabriken errichten, Verkehrsnetze aufbauen, Waren kaufen und verkaufen. Alles dient einem Ziel: Möglichst viel Gewinn zu machen. Zweitens, und darum soll es hier gehen, Simulationen, die den Benutzer als Pilot in verschiedenste Vehikel versetzen. Simuliert wird fast alles, was fliegt, schwimmt und fährt: Hubschrauber, U-Boote, Panzer und vor allem Flugzeuge. Realistische Simulationen sind wie kein anderes Spielegenre auf den PC als Plattform festgelegt; auf Spielkonsolen dagegen sind sie praktisch nicht existent. Für diese Tatsache gibt es vor allem zwei Gründe: Erstens ist eine Tastatur unabdingbar, um die Vielzahl von Funktionen einer Simulation zu steuern. Eine adäquate Umsetzung auf Konsolen-Gamepads mit ihren maximal zehn Knöpfen ist schlichtweg unmöglich. Zweitens ist die Zielgruppe für diese Art von Spielen deutlich älter als der durchschnittliche Konsolenbesitzer. Simulationsfreunde sind zum größten Teil über 25 Jahre und fast ausschließlich männlich. Jüngere Spieler sind eher actionorientiert und scheuen die langen Lernphasen der meisten Simulationen.

Der Primus - Falcon 4.0

Der König unter den realistischen Flugsimulationen, Falcon 4.0, erschien bereits 1998. Sechs Jahre sind in der Computerspielebranche eine kleine Ewigkeit. Falcon 4.0 aber ist für seine zahlreichen treuen Anhänger bis heute das Nonplusultra im Simulationsbereich. Grund ist die unerreichte Realitätsnähe des Programms. Das erste Falcon-Spiel erschien bereits 1987, damals noch mit primitiver Grafik und piepsigem Sound. Mit jedem Nachfolger aber wurde das Spiel realistischer, bis mit Falcon 4.0 der vorläufige Höhepunkt erreicht wurde.

Das Programm – die Bezeichnung „Spiel“ ist eigentlich eine Untertreibung – wird mit einem kiloschweren, über 600(!)-seitigen Handbuch geliefert, das damit umfangreicher als viele Romane ist. Dazu kommen noch Einstiegshilfen, Referenzkarten und eine detaillierte Landkarte von Korea, dem Schauplatz des Spiels. So viel Begleitmaterial ist auch nötig, um der Komplexität des Programms gerecht zu werden. Weit über 100 Tastaturbefehle wollen gelernt sein – vom Ausfahren des Fahrwerkes über die Schubregelung bis zur Instrumentenbeleuchtung. Alle Aspekte des modernen Luftkampfes sind in Falcon 4.0 modelliert: Funkkommunikation mit der Einsatzleitung, dem Flugplatz und den Copiloten; Auftanken in der Luft an einem Tankflugzeug; die verschiedenen Radarsysteme. Alleine um eine Landung im höchsten Realitätsgrad korrekt durchzuführen, benötigt man mindestens einige Tage Einarbeitung. Doch nicht nur das Cockpit und die Bedienung des eigenen Flugzeuges werden detailgetreu bis zum letzten Schalter nachgestellt – auch das physikalisch korrekte Flugverhalten, die Künstliche Intelligenz der Gegner und das gesamte Kriegsgeschehen um den Spieler herum werden simuliert. Bis man das Programm in allen Nuancen beherrscht, vergehen Wochen bis Monate.

Dass ein so umfangreiches und anspruchsvolles Programm nicht den Massenmarkt erobert, liegt auf der Hand. Um Gelegenheitsspieler nicht völlig zu verschrecken, kann die Realitätstreue von Falcon zwar heruntergeregelt

werden. Unverwundbarkeit, simples Flugverhalten und anfängerhafte Gegner machen Erfolge leichter. Ein echtes Actionspiel wird aus Falcon damit aber nicht, die Zielgruppe sind eindeutig hartgesottene Simulationsfreaks. Die Falcon-Fangemeinde im Internet ist auch heute noch groß und sehr aktiv. Regelmäßig erscheinen neue, von Fans entwickelte Updates, die das Spiel noch realitätsnäher machen sowie Grafik und Sound verbessern. Mittlerweile ist fast jede Taste auf dem Keyboard dreifach belegt, neue Handbücher zum Herunterladen mit weiteren hunderten Seiten beschreiben die hinzugekommenen Features. Falcon 4.0 simuliert die amerikanische F16. Von den modernen Flugzeugen ist bis heute nahezu jedes Modell mit einem eigenen Computerspiel bedacht worden, vom Eurofighter über die russische Mig-29 bis zum Tarnkappenflugzeug F-117. Auch historische Flugsimulationen finden ihre Käufer. Ein Klassiker ist zum Beispiel Red Baron, in dem man die klapprigen Doppeldecker des Ersten Weltkrieges steuert – bei zu hoher Geschwindigkeit brechen da auch schon mal die Flügel ab. Die ebenfalls sehr erfolgreichen Nachfolger Aces of the Pacific und Aces over Europe simulieren Maschinen des Zweiten Weltkrieges. Diese Spiele erschienen bereits Anfang der 90er Jahre und gehören damit selbst schon wieder zur Historie der Computerspiele. Ein Vertreter neueren Datums ist IL2-Sturmovik, das den Luftkrieg der Russen gegen die Deutschen im Zweiten Weltkrieg als Hintergrund hat. Gefährliche Spiele?

Fast alle Simulationen beschäftigen sich mit Kampfmaschinen. Die einzige wirklich erfolgreiche Ausnahme ist die Flight Simulator-Reihe von Microsoft, die sich ausschließlich auf die zivile Luftfahrt beschränkt. Die Erklärung ist einfach: Sei die Grafik noch so schön und die Simulation ansonsten perfekt – ohne Gegner langweilen sich die meisten Computerspieler schnell. Kurz nach den Anschlägen des 11. September 2001 kam der Flight Simulator in die Schlagzeilen. Es hieß, die Attentäter hätten mit dieser Software den Anflug auf das World Trade Center trainiert. Ein haltloser Vorwurf, denn bei aller Realitätstreue: Um einen echten Jumbojet steuern zu können, bedarf es mehr als der Übung an einem PC-Spiel. Die Flugzeugentführer hatten Pilotenausbildungen. Nicht so leicht zu beantworten ist dagegen die Frage, ob die militärischen Simulationen Krieg verharmlosen oder verherrlichen. Ist es noch ein Freizeitspaß, virtuell Raketen abzufeuern und Bomben abzuwerfen? Hinzu kommt, dass die Folgen und die Opfer eines Krieges in kaum einem Spiel erwähnt werden. Nähren militärische Simulationen also die Illusion des „sauberen Krieges“? Vermutet werden darf, dass für die meisten Spieler der Reiz einer Simulation eher darin liegt, eine komplexe Maschine zu beherrschen. Viele kleine Jungs träumen davon, eines Tages Pilot zu werden. In Simulationen können Männer diesen Traum am Computer ausleben – und sich noch dazu im Wettkampf mit Gegnern beweisen. Ob und inwiefern die Spiele kriegsverherrlichend wirken, ist dagegen – wie auch die Frage, ob Shooterspiele Gewalt fördern – umstritten.

(merz 2004-04, S. 81-82)