Hoch über den Wolken

IL-2 STURMOVIK 1946

Im Jahr 1946 war der Zweite Weltkrieg eigentlich beendet. In der neuen Flugsimulation der russischen Entwickler Maddox Games (Pacific Fighters) geht er nun aber erst richtig los.

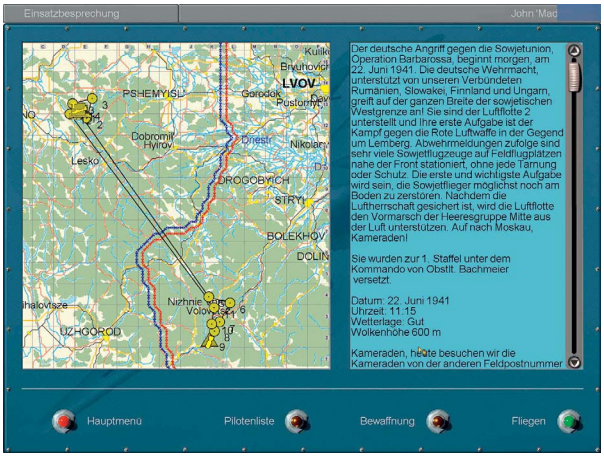
Die beliebte Flugsimulation **IL-2 Sturmovik** erhält nach **Forgotten Battles** und **Pacific Fighters** eine weitere Fortsetzung. Der neue Teil mit dem simplen Untertitel 1946 versteht sich dabei vielleicht sogar als umfassendste Flugsimulation überhaupt. Denn neben zahlreichen Neuerungen beinhaltet **IL-2 Sturmovik: 1946** auch sämtliche Spielinhalte der Vorgänger, inklusive aktueller Updates.

Im **Formationsflug** über Russland. Aus dieser Höhe sieht die Grafik noch halbwegs ordentlich aus.

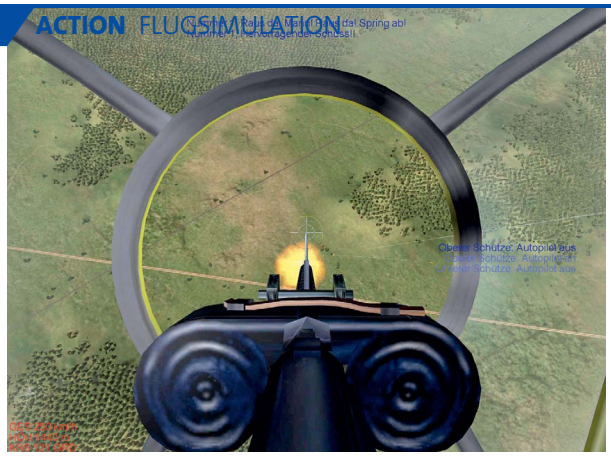
Kalter Krieg

Das Grundgerüst von **IL-2 Sturmovik: 1946** bilden neun neue Kampagnen, in denen Sie auf Seiten der deutschen, sowjetischen und japanischen Luftwaffe kämpfen. Interessant ist vor allem die alternative Hintergrundgeschichte. Drei der neun Kampagnen spielen nämlich im namensgebenden Jahr 1946 und gehen davon aus, dass der Zweite Weltkrieg noch nicht beendet ist. In den demzufolge hypothetischen Kämpfen zwischen der Sowjetunion und Deutschland werden weiterentwickelte Jäger- und Raketenflugzeuge eingesetzt, die es in der Realität nie in den Himmel geschafft haben. Die fast 200 neuen Missionen der neun Kampagnen spielen sich sehr abwechslungsreich: Mal muss ein Lastwagenkonvoi in der Nähe von Kiew zerstört werden, ein anderes Mal liefert man sich einen Luftkampf über den Schneewüsten von Finnland. Wie schon bei den Vorgängern verschenkt auch der neue Teil in Sachen Präsentation viel Potenzial. In einem optisch tristen Menü erfährt man seine nächsten Einsatzziele und erhält einen kleinen Überblick über das Fluggebiet; kurz darauf hockt man bereits im Cockpit und erinnert sich hoffentlich noch an die Einsatzziele. Immerhin lässt sich ein Kartenausschnitt, auf dem die Wegpunkte und Ziele markiert sind, einblenden. Videosequenzen fehlen. ▶▶

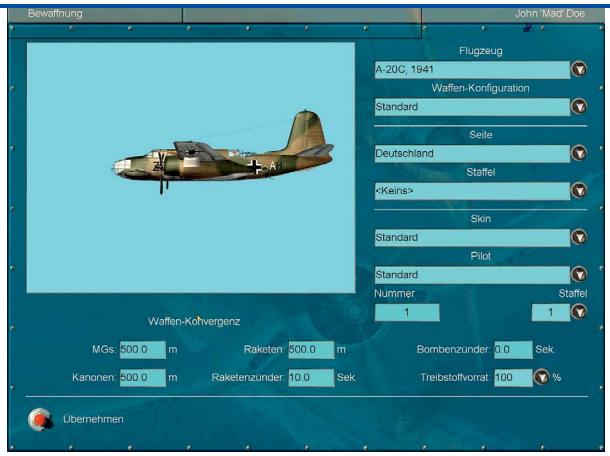
Die Aussicht wird durch die **Cockpitgeräte** verdeckt. Eine übersichtlichere Kameraperspektive gibt es von den Geschützstellungen.



Die **Einsatzbesprechungen** sind nicht immer sonderlich informativ. Oft weiß man in der Luft gar nicht, was man genau machen soll.



Die **Bodenziele** sind kaum zu erkennen, was den Angriff nicht erleichtert.



Vor dem Start lassen sich **etliche Details** wie die Lackierung einstellen.

Üben, üben, üben

Der Schwierigkeitsgrad der Einsätze steigt langsam, aber stetig. So können Sie in Ruhe die komplizierte Steuerung der Flugzeuge erlernen, denn ein echtes Tutorial gibt es leider nicht. Lediglich einige Videos erläutern die Grundfunktionen und zeigen, wie Sie etwa von einem Flugzeugträger starten. Da bereits der Start von einer normalen Landebahn etwas Übung benötigt, dürfen Sie in den einfacheren Missionen löblicherweise auch gleich in der Luft beginnen. Trotzdem sollten Sie sich beim Fliegen viel Zeit nehmen. Die meisten Einsätze beschäftigen Sie länger als eine Stunde. Abspeichern ist während einer Mission nicht möglich, immerhin lässt sich die Zeit ein wenig beschleunigen. Es kann schon vorkommen, dass man über 45 Minuten lang lediglich weit entfernte Checkpoints abfliegt, ohne dass überhaupt etwas passiert, und dann erst in den letzten fünf Minuten ein paar Kämpfe anstehen.

Boden- und Luftkampf

Die Kämpfe gegen feindliche Flugzeuge oder Bunker- und Geschützgräben am Boden sind nicht sonderlich packend inszeniert. In der Regel hält man aus relativ großer Entfernung mit einem der Bordgeschütze auf das Ziel, während der kompetent arbeitende Autopilot sich um das Fliegen kümmert. Die Steuerung der Geschütze funktioniert mit der Maus sehr gut, wir vermissen aber eine Rückmeldung, ob man das Ziel auch wirklich getroffen hat. Wegen der weiten Entfernung lässt sich das nur durch Hinstarren oft nicht erkennen.

Tasten-Overkill

Auch während des Fluges stehen Ihnen unzählige Funktionen zur Verfügung. Ob nun das Einstellen des Treibstoffgemischs oder der Kompressorstufen, kaum eine andere Flugsimulation geht dermaßen in die Tiefe. Dementsprechend lang fällt allerdings auch die Lernphase aus. Bis man zumindest die wichtigsten Manöver beherrscht und perfekt einsetzt, vergehen etliche Flugstunden. Die Steuerung ist im Grunde gelungen – selbst mit einem Gamepad reagiert das Flugzeug perfekt auf Richtungswechsel. Ein Problem ist freilich die völlig überladene Keyboard-Belegung. Da zudem etliche Funktionen zu Beginn noch keiner Taste zugeordnet sind, muss jeder für sich seine eigene perfekte Belegung finden. Das 500 Seiten starke Handbuch gibt´s nur als PDF-Datei auf der DVD.

Suppen-Texturen

Kann **IL-2 Sturmovik: 1946** in Sachen Umfang und Realismus überzeugen, sieht es bei der Technik weniger gut aus. Da das Spiel auf der Grafik-Engine der Vorgänger aufbaut und das Hauptprogramm **IL-2 Sturmovik** bereits 2001 erschien, ist die Grafik für heutige Verhältnisse nicht sonderlich detailgenau. Schon in normalen Flughöhen verschwimmen die Texturen zu einer hässlichen Suppe, optische Highlights in Form von kleinen Dörfern sind rar gesät. Besser gefällt uns der Sound. Jedes Flugzeug hat ein individuelles Motorengeräusch, und es herrscht reger Funkverkehr. BP

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3228

BENEDIKT PLASS

Fans von Flugsimulationen bekommen mit IL-2 Sturmovik: 1946 ein rundum gutes Programm mit enormem Umfang. Zwar dürften Kenner der Vorgänger auf viele vertraute Elemente stoßen, doch die neuen Flugzeuge und die interessanten Missionen mit alternativer Geschichte bieten genügend Abwechslung. In Sachen Realismus und Steuerung macht der Flugsimulation ohnehin keiner etwas vor. Allerdings werden Einsteiger durch die komplexe Steuerung abgeschreckt, zumindest ein paar echte Tutorials wären schon nötig gewesen. Punkte verliert das Spiel vor allem bei der veralteten Technik.

»Realismus kontra Technik«

IL-2 STURMOVIK: 1946 FLUGSIMULATION

ENTWICKLER	Maddox Games (IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles, GS 03/2003: 86)		
PUBLISHER	Ubisoft	TERMIN (D)	7.12.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, Handb. auf DVD	USK	ab 12 Jahren

ANSPRUCH: EINSTEIGER 1 2 | FORTGESCHRITTENER 3 4 5 6 7 | PROFI 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs 1 2 3	FÜR STANDARD-PCs 4 5 6 7	FÜR HIGHEND-PCs 8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,0 GHz Intel	1,5 GHz Intel	2,4 GHz Intel
1,0 GHz AMD	XP 1400+ AMD	XP 2400+ AMD
256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
4,5 GB Festplatte	4,5 GB Festplatte	4,5 GB Festplatte

3D-GRAFIKKARTEN
- Radeon 9500 / 9600
- Geforce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- Geforce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- Geforce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

PROFITIERT VON: –
BILDFORMATE: ■ 4:3 5:4 16:9 16.10 KOPIERSCHUTZ: Securom
TON: ■ Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

SPIELMODI (SPIELER)	Unterstützung (32), Luftkampf (32), Kampagne (32)		
SPIELTYPEN	Internet, Netzwerk	SERVERSUCHE	Intern
DEDICATED SERVER	Nein	MULTIPLAYER-SPASS	10 Stunden
FAZIT	Mit vielen Mitspielern spaßig, ansonsten sehr zeitaufwändig und viel Leerlauf.		

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ detaillierte Flugzeuge ⊖ öde Landschaft ⊖ erbärmliche Effekte ⊖ hässliche, nicht sehr übersichtliche Menüs	4/10
SOUND	⊕ Funksprüche ⊕ individueller Motorensound… ⊖ …der allerdings schnell auf die Nerven geht ⊖ Marschmusik in den Menüs	6/10
BALANCE	⊕ flexibel einstellbarer Schwierigkeitsgrad ⊕ zuschaltbarer Autopilot ⊖ nur Tutorial-Videos ⊖ hohe Lernkurve	6/10
ATMOSPHÄRE	⊕ alternative Geschichte ⊕ reger Funkverkehr ⊖ lieblose Präsentation der Missionen	6/10
BEDIENUNG	⊕ komplexe Steuerung ⊕ Schießen mit der Maus ⊖ Tastaturbelegung erfordert viel Anpassung ⊖ Doppelbelegungen	7/10
UMFANG	⊕ 32 neue Flugzeuge ⊕ sämtliche Inhalte des Vorgängers enthalten ⊕ historische Karten ⊕ fast 200 Missionen	10/10
REALISMUS	⊕ viele einstellbare Faktoren ⊕ realistische Einsatzziele ⊕ verbesserter Bodenkampf ⊖ sehr zeitaufwändig	9/10
KI	⊕ guter Autopilot ⊕ Funkverkehr mit anderen Piloten ⊖ Gegner-KI mit kleinen Schwächen	7/10
TUNING	⊕ viele Lackierungsvarianten ⊕ Kampfflugzeuge mit verschiedenen Antrieben ⊕ Modellvielfalt ⊕ Einstellung der Bewaffnung	10/10
FLUGGEBIETE	⊕ große Fluggebiete mit historischem Touch ⊖ sehen alle sehr ähnlich aus ⊖ wirken wenig realitätsnah wg. veralteter Grafik	6/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

FAZIT: VIEL FLUGSIMULATION FÜR WENIG GELD.

➤ DVD-XL: Vollversion IL-2 Sturmovik

➤ USK: ab 12 Jahren