

## Ace Combat 7: Skies Unknown

## HÖHENFLUG UND STORY-ABSTURZ

Genre: **Action-Simulation** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **Bandai Namco** Termin: **1.2.2019** Sprache: **Englisch mit deutschen Untertiteln**  
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

## Ace Combat 7 ist ein Augenschmaus für Flugzeugfreunde. Trotzdem könnte es vor allem Ace-Combat-Fans enttäuschen.

Von Robin Rütter

Dass gerade Spiele, die viel Wert auf eine realistische Grafik legen, schneller altern als etwa Dinger in Comicgrafik? Geschenk! In Ace Combat 4 sehen wir Explosionen auf Photoshop-Niveau, und der graue Matsch in Ace Combat 5 geht heute vielleicht mit zwei ganz fest zugekniffenen Augen als Boden durch. Aber gut, die beiden Spiele sind ja auch bereits über 17 respektive 14 Jahre alt. Wie ein neuer Teil im Jahr 2019 aussehen muss, zeigt uns Entwickler Bandai Namco nun eindrucksvoll mit Ace Combat 7 – zumindest optisch. Denn auch wenn die fast fotorealistischen Flugzeuge in Unreal Engine 4 und das komplett überarbeitete Wettersystem beeindruckend, blicken wir beim Rest voller Wehmut auf die alten Teile zurück.

### Was ist Strangereal?

Wer noch nie was von Ace Combat gehört hat, bekommt von uns eine kurze Einführung: Die Hauptreihe spielt in einer Welt namens Strangereal, die unserer zwar ähnelt, aber dazu noch eine Prise Science-Fiction in Form von Superwaffen wie einem Laser schießenden Flugzeug-Raumschiff-Hybriden

besitzt. Ace Combat 7 ist das mittlerweile dreizehnte Spiel in diesem Universum und spielt im Jahr 2019, einige Jahre nach den Ereignissen der letzten Vorgänger. Die müsst ihr nicht gespielt haben, um die Handlung vom neuen Teil zu verstehen, Fans der Reihe erkennen aber mit ihrem Vorwissen Personen, Länder und vergangene Kriege wieder.

### Vielversprechendes Szenario

Ace Combat 7 dreht sich um den Konflikt zwischen dem Königreich Erusea und dem Land Osea, einer mächtigen Militärmacht. Die hatte einen Weltraumlift gleich um die Ecke von Erusea errichtet. Das Königreich fand das nicht so prall, sondern nahm den Lift als Bedrohung wahr. Und erklärt Osea kurzerhand zu Beginn des Spiels den Krieg. Obwohl Osea Erusea militärisch überlegen ist, drängt das Königreich seinen Gegner problemlos mit einer Armee aus Drohnen zurück, die mit chirurgischer Präzision strategische wichtige Punkte wie Häfen auseinandernehmen – ganz ohne zivile Opfer. In diesem Szenario schlüpft ihr in die Haut des ozeanischen Piloten Trigger.

Erzählt wird die Geschichte einerseits durch toll vertonte Briefings und Funksprüche, die viel zur Atmosphäre beitragen. Während der Missionen herrscht permanent Funkverkehr zwischen euren Verbündeten und Feinden. Die Piloten scherzen, fluchen und diskutieren untereinander, allerdings nur auf Englisch oder wahlweise Japanisch.

Seid ihr keiner der beiden Sprachen mächtig, seid ihr zum Lesen der Untertitel gezwungen, wenn euch Story und neue Missionsziele nicht entgehen sollen. Das gestaltet sich im Eifer des Gefechts schwierig, in Ace Combat 7 habt ihr nicht nur alle Hände, sondern auch alle Augen voll zu tun.

### Action-Bombast ohne Überraschungen

Die rund zehn Stunden lange Kampagne ist durchweg abwechslungsreich gestaltet: Mal befindet ihr euch in einem klassischen Dogfight mit feindlichen Jägern und Drohnen, mal müsst ihr unter Zeitdruck ein gefühltes Meer aus Bodenzielen zerstören. An anderer Stelle bildet ihr eine Eskorte für einen Politiker, und dann gibt es sogar Stealth-Missionen, bei denen ihr euch in eurem Jet an Radarfeldern vorbeiquetschen müsst, um keinen Alarm auszulösen.

Die Dogfights sind dank der neuen Weterntechnologie nicht nur ein echter Hingucker, sondern auch einen Tick ausgefeilter als in den Vorgängern: Verfolgt euch eine Rakete, schüttelt ihr die in einer Wolke ab. Bleibt ihr dort allerdings zu lange, gefrieren eure Tragflächen auf Kosten des Handlings. In einer Mission fliegen wir sogar durch ein Unwetter, weichen im Sturzflug Blitzen aus und brechen unter einem treibenden Soundtrack durch die Wolkendecke dicht über Felsspitzen hervor – spektakulär. Stürme seht ihr nicht nur, sondern spürt sie auch, weil sie euer Flugzeug zum Wanken bringen



Befinden wir uns in Reichweite eines Gegners, wird er automatisch markiert.



### VR nur für PlayStation

Wer Ace Combat 7 auf der PlayStation 4 spielt, bekommt fünf VR-Missionen dazu, in denen ihr in einer separaten Minikampagne in das Cockpit einer F-18 schlüpft. Xbox- und PC-Spieler gehen allerdings leer aus.

und wegdrücken. Dennoch hat die Kampagne ein Problem: Wir dürfen auch im späteren Spielverlauf keine Befehle an Staffeln Kameraden verteilen oder zu Beginn einer Mission deren Flugzeuge auswählen. Das hat schon das eingangs erwähnte Ace Combat 5 besser gemacht. Auch unser Flugstil spielt keine Rolle, Ace Combat Zero ordnete uns immerhin einer von drei Fraktionen zu – abhängig davon, welche Ziele wir zerstört hatten.

Nun hätte Ace Combat 7 zwar nicht exakt diese Mechaniken zurückbringen, aber wenigstens gleichwertige Alternativen liefern müssen. Stattdessen geht das Spiel den Weg des minimalen Widerstandes: Die Missionen machen allesamt Spaß und sehen hervorragend aus, sie überraschen aber – zumindest Serien-Veteranen – nie.

Bei der Steuerung am PC habt ihr viele Möglichkeiten. Ihr könnt etwa mit Maus und Tastatur spielen, wobei die Maus primär das Lenken und Schießen übernimmt und die Hand am Keyboard den Antrieb kontrolliert, Ziele auswählt und den Radar anpasst. Alternativ fliegt ihr komplett ohne Maus und regelt alles über die Tastatur – damit ihr euch dabei aber nicht die Hände verknottet, solltet ihr im Menü ein paar Tasten umlegen. Und wenn euch keine der Optionen zusagt, könnt ihr auch ein Gamepad oder einen Flightstick anschließen.

### Augenrollen statt Gänsehaut

Vor und nach Missionen spinnst Ace Combat 7 die Geschichte mit Zwischensequenzen weiter. Doch statt etwas zum eigentlich spannenden Szenario um Drohnenkriege, fortschreitende Technologie und politisch-philosophische Themen beizutragen, gibt's teilweise überzeichnete Abziehbilder, wie wir sie schon gefühlt hundertfach in Spielen, Comics und Filmen erlebt haben. Da wäre der hochintelligente Wissenschaftler, der nicht den leisesten Hauch von Emotionen zeigt. Oder der fast überirdische Elite-Pilot, der zwar nie sympathisch, dafür aber der Allerbeste ist und dessen beiden unheimliche Enkeltöchter, die, naja, wir wissen eigentlich immer noch nicht, was die eigent-



Zur Ace-Combat-Reihe gehört auch immer eine Prise Science-Fiction.



Nach Missionen könnt ihr euch die Wiederholung aus unterschiedlichen Perspektiven anschauen.

lich in der Geschichte suchen. Eine positive Ausnahme bildet Avril Mead, eine Mechanikerin, die auch den rostigsten Trümmerhaufen wieder flugfähig machen kann. Sie ist hart und cool, aber auch sympathisch, weil wir uns in sie hineinversetzen können – und das Spiel sich am Anfang fünf Minuten Zeit nimmt, ihre Hintergrundgeschichte zu erzählen. Emotional oder bewegend wird es aber auch bei ihr nicht. Dabei ist es doch möglich, auch in einer Arcade-Flugsim toll gezeichnete Figuren, überraschende Wendungen und Gänsehautmomente zu erschaffen – das hat die Reihe immerhin selbst schon in Ace Combat 4 und 5 geschafft. Hier enttäuscht Teil 7 am meisten.

### Flugzeuge für jede Mission

Insgesamt stecken über 25 realgetreue Flugzeuge wie die F-22A, die MiG-31B und der Typhoon Z im Spiel. Die unterscheiden sich unter anderem in ihrem Handling, ihrer Leistung und der Bewaffnung. Mit dem Jetbomber A-10C sollten wir beispielsweise nicht in Luft-zu-Luft-Gefechte gehen. Dagegen nützt uns die geschmeidige F-15C Eagle nur wenig im Kampf gegen eine Schiffsflotte. Unter den Flugzeugen sind jedoch auch viele eng verwandte Modelle, was die Vielfalt etwas

trübt. Neben der gerade genannten F-15C Eagle gibt es auch noch die F-15J und die F-15E Strike Eagle. Neue Vögel schaltet ihr über einen Freischaltbaum mit der Ingame-Währung MRP frei. Die erhaltet ihr nach Missionen und im Mehrspieler-Modus. In den Zweigen stecken aber nicht nur Flugzeuge, sondern auch Upgrades, mit denen wir beispielsweise den Maschinengewehrschaden erhöhen, Standardraketen schneller fliegen lassen und das Gieren unserer Maschine verbessern – pro Flugzeug sind immerhin acht Verbesserungen erlaubt.

Außerdem schalten wir weitere Spezialwaffen frei, von denen wir eine pro Mission mitnehmen dürfen. Die 4AAM sind Luft-zu-Luft-Raketen, mit denen wir bis zu vier Ziele gleichzeitig anvisieren, das Luft-zu-Boden-Pendant heißt 4AGM. Futuristische Laserwaffen gibt es ebenfalls. Allerdings solltet ihr euch schon im Vorfeld überlegen, welchen Ausstattungsweg ihr verfolgen wollt: Rückerstattungen gibt es nicht und die Kampagne wirft bei Weitem nicht genügend Punkte ab, damit ihr euch beim ersten Mal alles leisten könnt. Bleibt ihr hingegen konsequent, solltet ihr nach Beenden aller Missionen genug Knete haben, um zumindest einen Zweig komplett abzulegen.



Eigentlich besitzt Ace Combat 7 ein spannendes Szenario, das anfangs auch gut erzählt wird.



**Robin Rütter**  
@robinruether



Ace Combat 5 ist eines meiner absoluten Lieblingsspiele. Aber! Auf den ersten Blick erkennt man die Faszination von Ace Combat nicht. Es sieht lediglich wie ein schickes, auf Action getrimmtes Flugzeugspiel aus. Doch mich begeistert an der Serie nicht nur das Gameplay, sondern auch der packende Soundtrack und die emotionale, wenn auch etwas pathetische Handlung. Und hier enttäuscht Ace Combat 7. Statt Gänsehautmomente zu erleben, ertappe ich mich in den Zwischensequenzen beim Augenrollen. Keine Figur ist mir ans Herz gewachsen, vor allem gegen Ende musste ich immer wieder den Kopf schütteln. Denn dieses Mal scheitert Bandai Namco daran, das doch eigentlich spannende Szenario über seine Figuren zu tragen. Damit ist die Handlung zwar kein kompletter Reinfluss, kommt aber auch übers Mittelmaß nicht hinaus. Dennoch kann ich Ace Combat 7 nicht abstempeln, denn die intensiven Missionen haben mich von vorne bis hinten gepackt. Klar, deren Aufbau überrascht nach all den Jahren nicht mehr und mir war schon vor dem Start des Spiels klar, wie die letzte Mission aussehen wird. Ein paar frische Ideen hätten also nicht geschadet. Aber das Spielprinzip funktioniert auch heute noch einwandfrei und hat mir viel Spaß gemacht.

### Raketentalarm auf Dauerschleife

Im Multiplayer stecken zwei Spielmodi: Team-Deathmatch und Battle Royale, wobei es sich bei Letzterem um ein gewöhnliches Alle-gegen-alle-Deathmatch handelt. Beide Modi spielen sich recht ähnlich: Ihr bekommt Punkte für Treffer und Abschüsse und spawnt nach wenigen Sekunden neu, wenn euch ein Feind erwischt hat. Wer nach fünf Minuten die meisten Punkte auf seinem Konto hat, gewinnt. Das ist aber leichter gesagt als getan, im Multiplayer erwarten euch



Auch in Ace Combat 7 gibt es teilweise hässliche und zu spät auftauchende Bodentexturen.

die härtesten Dogfights des ganzen Spiels: Wer hier Erfolg haben möchte, muss sein Ziel diszipliniert verfolgen, ausmanövrieren und mit Maschinengewehr beharken, während der Raketentalarm auf Dauerschleife läuft – was nach einer Weile durchaus nerven kann. Dafür fühlt es sich sehr befriedigend an, wenn ihr euch hinter euren Verfolger setzen und ihn mit einem gezielten Angriff auseinandernehmen könnt. In der Luft entscheidet aber nicht nur euer Können über Sieg oder Niederlage, sondern natürlich auch euer Equipment.

Bevor ihr in das Cockpit steigt, erstellt ihr zunächst ein Setup aus Flugzeug, Spezialbewaffnung und Upgrades, das ihr in den Kämpfen nutzt. Je mächtiger das Flugzeug und die ausgewählten Teile sind, desto höher fällt die Kostenpunktzahl aus, was fürs Matchmaking eine Rolle spielt. Manche Loblys haben nämlich Kostenbeschränkungen, damit nicht jeder mit bis oben hin vollgepumpten Elite-Jets antritt.

Einige Verbesserungen des Upgrade-Baums sind außerdem nur im Multiplayer verfügbar. So erhöht ihr etwa die Raketengeschwindigkeit und den Schaden des Maschinengewehrs. Das kratzt allerdings etwas an der Balance, da erfahrene Spieler so auch

bessere Ausrüstung besitzen. Die Kostenbeschränkung kann das nur zum Teil ausgleichen. Kleines Highlight im Multiplayer-Modus: Die Musik besteht aus Stücken älterer Ace-Combat-Spiele, beispielsweise Megalith (Agnus Dei) aus Ace Combat 4.

Aber beiden Modi fehlt es trotz verschiedener Karten an Abwechslung. Wir hätten uns neben den PvP-Modi auch einen Koop-Modus gewünscht, in dem wir gemeinsam als Geschwader Missionen absolvieren. ★

## ACE COMBAT 7 SKIES UNKNOWN

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3 7100 / AMD FX-8100  
Geforce GTX 750Ti / Radeon R7 260X  
4 GB RAM, 50 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5 7500 / Ryzen R5 1400  
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480  
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- ☑ detaillierte Flugzeugmodelle
- ☑ schickes Wetter- und Wolkensystem
- ☑ gute englische Sprecher
- ☑ treibender Soundtrack
- ☑ teils spät ladende Bodentexturen

### SPIELDESIGN



- ☑ abwechslungsreiche Kampagne
- ☑ intensive Dogfights
- ☑ Jets müssen an Mission angepasst werden
- ☑ diverse Spezialwaffen für jeden Zweck
- ☑ keine Überraschungen für Serienkennner

### BALANCE



- ☑ drei Schwierigkeitsgrade
- ☑ gute Lernkurve
- ☑ Flugzeuge unterscheiden sich spürbar
- ☑ Kosteneinschränkungen im Multiplayer nicht ausgereift
- ☑ manche Checkpoints zu weit auseinander

### ATMOSPHÄRE / STORY



- ☑ interessantes Szenario
- ☑ lebendiger Funkverkehr während Missionen
- ☑ keine Gänsehautmomente
- ☑ langweilige Figuren
- ☑ Handlung verkünstelt sich gegen Ende

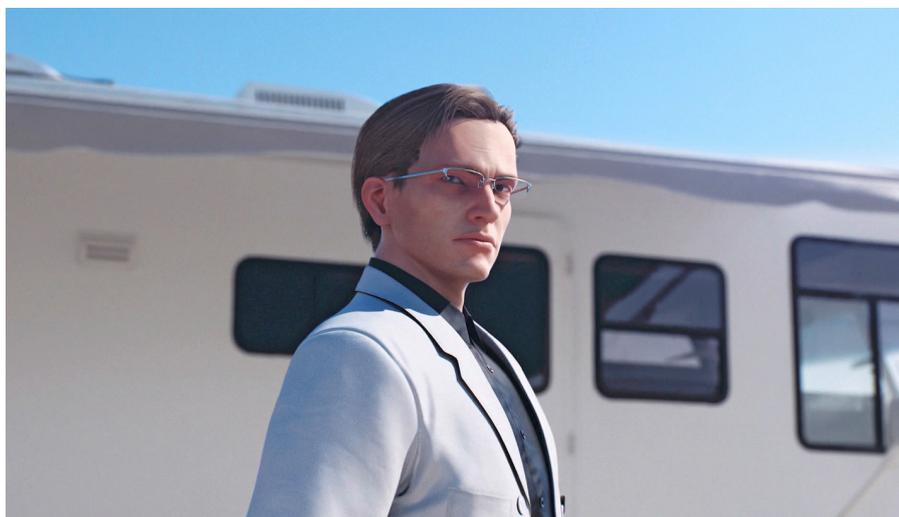
### UMFANG



- ☑ über 25 Flugzeuge
- ☑ Multiplayer mit zwei Modi
- ☑ großer Upgrade-Baum
- ☑ kein Koop
- ☑ Kampagne ohne Wiederspielwert

### FAZIT

Ace Combat 7 fesselt mit seinen Missionen und intensiven Dogfights, erreicht mit seiner Story aber nicht den Zauber älterer Serienteile.



Viele Figuren der Kampagne bleiben stereotyp und trüben dadurch die Handlung.