

Luftkrieg über Konsolen

# BLAZING ANGELS

Viel Action, dichte Atmosphäre und jede Menge Gegner: Lesen Sie, warum Ubisofts Luftkämpfe trotzdem nicht in neue Wertungshöhen fliegen.

**O**ffensichtlich ist es in Entwicklerkreisen derzeit ungemein schick, ein Spiel für die schwer angesagte Xbox 360 zu entwerfen. Dabei fällt immerhin oft noch eine PC-Version des jeweiligen Titels quasi »nebenbei« ab. **Blazing Angels** ist ein Paradebeispiel dafür, was passiert, wenn man »nebenbei« schludert und elementare Spieldesign-Weisheiten ignoriert.

### Joy ohne Stick?

Neulich über Dünkirchen: Wir decken den Rückzug der alliierten

Flotte vor den herannahenden Nazis. Zwei Jäger tauchen auf, genüsslich legen wir die Hand an den Joystick und nehmen das Ziel ins Visier. Argh, was ist das? Die Kiste reagiert nicht! Verdammt, dabei haben wir doch extra in den Optionen die Joysticksteuerung aktiviert. Doch die Verkaufsversion der Action-Flugsimulation **Blazing Angels** unterstützt viele Joysticks nicht und zickt mit einigen Pads, wenn man den nachgereichten Patch (befindet sich auf unserer DVD) nicht installiert hat. Nur mit dem Xbox-360-Controller oder einer Maus-Tastatur-Kombi geht's ab Werk fehlerfrei. Immerhin: Sobald die Bedienungshürden gemeistert sind, können Sie sich in spannende Luftschlachten stürzen.

### Mausi regelt's

Zurück nach Dünkirchen: Wir entscheiden uns zunächst für die Maus, mit der steuert sich die Maschine allerdings ein wenig schwammig. Und wo sind



Die **Luftschlacht über London** gehört zu den atmosphärischsten Gefechten.



In den **Zwischensequenzen** gibt's deutsche Sprache nur per Untertitel.



Über Afrika müssen Sie deutsche Lager finden. Hilfreich sind die **unscheinbaren Balken** links unten.



In **Bomberangriffen** steuern Sie den Kreis übers Ziel, drücken die Taste und alles ist kaputt.

überhaupt die Gegner? Per Tastendruck rechts wird die Sicht automatisch auf den nächsten Feind ausgerichtet. Gas per Mousrad ist zwar ungewohnt, dafür kann man mit einem Druck drauf Raketen abfeuern. So erledigen wir die ersten Angriffswellen gegnerischer Jäger, zerlegen mehrere Panzerkolonnen und freuen uns über automatisch angelegte Speicherpunkte. Die werden allerdings beim Verlassen des Spiels wieder gelöscht. Das Xbox-360-Pad setzen wir das erste Mal ein, als wir uns in den nächsten Level – die Luftschlacht um London – stürzen. Hier gilt es, möglichst schnell herannahende Bomber abzuschießen, bevor die das Parlament in Grund und Boden donnern. Blöderweise ist das das Ziel per Maus. Das gilt auch für die Joysticks, wenn man denn den dazu benötigten Patch installiert hat. Außerdem muss man beim Pad mit dem linken Daumen steuern, was eingefleischten PC-Piloten nicht so leicht von der Hand geht. Konsolengeübte Spieler haben damit aber deutlich weniger Probleme. Beide suchen aber immer wieder nach dem hell-

grauen Fadenkreuz des Bord-MGs, das vor dunkelgrauem Hintergrund oft verschwindet.

### Endstation Berlin

Insgesamt 18 Missionen sollen Sie absolvieren, wobei Sie neben bereits erwähnten ein Potpourri der berühmtesten Schauplätze des Zweiten Weltkrieg besuchen: Natürlich kommen Sie nach Pearl Harbor, Guadalcanal, Paris, in die Ardennen und schließlich nach Berlin, wo die letzte Schlacht stattfindet. Jede Mission ist in mehrere Unteraufträge aufgeteilt. Deren Qualität schwankt sehr stark: Während die Luft-

### PIA DETTMER

Shooter spielt man mit der Maus, Flugsimulationen mit einem Joystick. Eigentlich eine Selbstverständlichkeit. Nur die Blazing-Angels-Macher wissen das offensichtlich nicht. Denn auch nach dem Patch ist das Fluggefühl mit Stick komisch. Und Pads rühre ich für so was gar nicht erst an. Außerdem fehlt eine spannende Story. Und warum kann ich nicht frei speichern? Nee, die Blazing Angels kann der Teufel holen, trotz himmlischer Grafik.

»Kein Engel der Lüfte«



Tom: Den hat's zerrissen, Captain.



Vor dem malerischen Paris samt Eiffelturm schießt unser Flieger eine Rakete in deutsche Bodenstellungen. Nicht sonderlich realistisch, dafür sehr effektiv.

schlacht um Pearl Harbor eine dramatisch-spannende Angelegenheit ist, fallen andere Abschnitte langweilig oder gar nervig aus. Vor allem, wenn Sie im Sandsturm über Afrika drei deutsche Lager suchen müssen – ohne Karte oder Kompass wohl gemerkt – möchte man vor Wut ins Pad beißen. Denn zur Orientierung gibt es nur zwei gelbe Balken auf dunkelgelbem Grund. Ganz ohne Hilfe müssen Sie in Fernost hinter Geschwaderkollegen herbrettern, die den Weg zur japanischen Flotte weisen. Das Dumme dabei: Wehe, Sie umfliegen eine Hügelkuppe links statt

rechts, dann müssen Sie wieder von vorne anfangen.

### Reparatur auf Druck

Stets begleiten Sie drei Kameraden, von denen aber nur einer wirklich wichtig ist: Auf Knopfdruck repariert der nämlich Ihr Flugzeug. Das ist komplizierter, als es klingt: Sie müssen dazu hektisch vier vorgegebene Tasten im richtigen Moment drücken, damit die Reparatur auch klappt – fast wie in einem Tanzmattenspiel! Ohnehin ist der Schwierigkeitsgrad sehr unausgewogen. Leichte Schießbudenballereien wechseln sich mit knüppelhaften Einlagen ab. Da-

für schöpft **Blazing Angels** optisch aus dem Vollen. Die Grafiker setzen geschickt Farbpaletten ein, um Atmosphäre aufzu-

bauen. Überall passiert etwas, Dutzende Flugzeuge tummeln sich auf dem Bildschirm. **MIC**

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: D94

### MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Aua, Pias Wutschreie klingen bis in meinen Meinungskasten rüber. Und sie hat ja auch Recht. Die mangelhafte Sticksteuerung ist eine Frechheit, da hat sich wohl jemand zu sehr auf die Konsolenversion konzentriert. Obwohl: Wenn man einfach vergisst, dass man ein Flugzeug steuert und sich stattdessen nur aufs Fadenkreuz konzentriert, dann geht es ganz gut.

Mit seinem Simpelst-Flugmodell geht Blazing Angels selbst als Action-Simulation nicht mehr durch. Als knalliges Rummsumms-Spektakel aber sehr wohl. Dann stört zwar noch der teilweise heftige Schwierigkeitsgrad, dafür punktet die luftige Knallerei in Sachen Atmosphäre und stimmiger Optik. Gegen eine richtige Simulation hat es aber keine Chance.

»Luftkampf geht anders«



### BLAZING ANGELS ACTION-FLUGSIMULATION

PUBLISHER	Ubisoft / Ubisoft	RELEASE (D)	28.3.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 30 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

#### GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT **Secret Weapons over Normandy** (84, GS 01/04) Knackige, tolle Luftgefechte. **Heroes of the Pacific** (78, GS 11/05) Deutlich bessere Joystick-Steuerung.

#### TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	1,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel	3,2 GHz Intel
Rad. 9500/9600	Radeon X800 GT	1,0 GHz AMD	XP 2600+ AMD	XP 3000+ AMD
Rad. X600/X700	Geforce 6800/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
GF FX 5800/5900	Radeon X850 XT	3,9 GB Festpl.	3,9 GB Festpl.	3,9 GB Festpl.
Rad. 9700/9800	Geforce 7800			

LAUTSPRECHER  Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

#### MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT: Eigentlich spaßig, doch auch im Multiplayer-Modus nervt die Steuerung.  
MODI: Deathmatch, Team-Deathmatch

#### BEWERTUNG

GRAFIK	+ schön gebaute Städte + Effekte - öde Umgebungen	8 / 10
SOUND	+ atmosphärischer Soundtrack - nur englische Sprachausgabe	7 / 10
BALANCE	+ Speicherpunkte nach frustigen Abschnitten - unfaire Stellen	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmige Geräuschkulisse + abwechslungsreiche Szenarien	9 / 10
BEDIENUNG	+ ordentliche Maussteuerung - schlechtes Fluggefühl	5 / 10
UMFANG	+ umfangreiche Kampagne - kein Wiederspielwert	8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ Levels sehr unterschiedlich - Ziele wiederholen sich	6 / 10
KI	+ versucht den Spieler auszumanövrieren	8 / 10
WAFFEN	+ alles drin: MGs, Bomben, Raketen - Flugzeuge sehr ähnlich	8 / 10
KAMPAGNE	+ abwechslungsreiche Landschaften - keine Story	7 / 10

#### PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten - SOLO-SPASS 10 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden

FAZIT: VIEL ACTION, WENIG FLUGGEFÜHL.

72  
SPIELSPASS