

Apache Air Assault

Als Mix aus Actionspiel und Simulation sorgt das Hubschrauberspiel für einige Spielspaß-Bruchlandungen. Von Christian Schneider

Genre: **Action-Simulation** Publisher: **Activision** Entwickler: **Gaijin Entertainment (Wings of Prey, GS 04/10: 75 Punkte)**
Termin: **19.11.2010** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **35 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7150

Auf DVD: Test-Video

Die erste Kampagnenmission im Hubschrauberspiel **Apache: Air Assault** geht vielversprechend los. Eine kurze Rendersequenz zeigt unseren Stützpunkt, der gerade angegriffen wird. Irgendwer brüllt: »In den Apache!«, und schon sitzen wir drin im Cockpit dieser fliegenden Kriegsmaschine. Während wir starten, schlagen rundherum Explosivgeschosse ein, ein Infanterist schießt wenige Meter neben uns wild in die Luft, direkt vor der Nase des Apaches walzt noch schnell ein M1A1-Panzer vorbei. Dann sind wir in der Luft, drehen nach links und sehen zwei Armeen, die aufeinander zurollen. Im Funk schreit jemand, dass wir bei der Verteidigung der Basis helfen und die anrückenden Feinde zerstören sollen. Was folgt, sind Tiefflüge und Raketenregen. Wenige Minuten später ist der Feind auf dem Rückzug, und wir jagen ihm in Begleitung eines Flügelmanns hinterher.

Solch ein Mittendringefühl kann **Apache: Air Assault** in seinen besten Momenten liefern, doch die sind spärlich über die 16 Missionen der Solo-Kampagne verteilt. Stattdessen führt uns die minimalistisch erzählte Handlung durch lieblos umgesetzte Standard-Einsätze in drei fiktiven Krisenherden, die an Somalia, Afghanistan und



Im Schwierigkeitsgrad »Veteran« haben wir nur ein Leben und müssen uns vor Feindbeschuss besonders in Acht nehmen.

Kolumbien erinnern. Für etwas Abwechslung sorgen Aufträge, in denen wir mit unserem Bordgeschütz Luftunterstützung liefern sollen. So müssen wir bei der Eroberung einer Bohrsinsel die Spezialeinheit vor gegnerischen Infanteristen schützen. Also wird der Apache im Schwebemodus geparkt, und wir wechseln in die jederzeit anwählbare Kanonenoptik. Hier

können wir dann noch zur Infrarotsicht umschalten und erkennen warme Objekte – wie Menschen oder Motoren – deutlich besser. Einziger Knackpunkt: Diese Beschützer-Einlagen sind meist unnötig in die Länge gezogen. Ein Problem, das auch in anderen Missionen auftaucht. Da sollen wir beispielsweise eine Kolonne von Giftgas-Transportern aufhalten. Nicht etwa zehn oder zwölf, sondern gefühlte 50 Stück.



Dank **Wärmebild-Kamera** erkennen wir den Gegner genau und können ihn mit der 30-mm-Kanone aufs Korn nehmen.

Überhaupt zeigt der Entwickler Gaijin mit **Apache: Air Assault** deutlich, was sich bereits beim letzten Spiel des Teams, der Action-Flugsimulation **Wings of Prey** andeutete: Das Studio hat kein Händchen für spannende Einsätze oder deren Inszenierung. Was bei der Zweiter-Weltkrieg-Fliege-

Online-Pflicht

Apache: Air Assault muss beim Online-Dienst yuPlay registriert und an ein kostenloses Konto gebunden werden. Zum Spielen (auch der Solo-Kampagne) muss eine Internetverbindung bestehen.



So nah würde sich ein Apache-Pilot in der Realität wohl nicht an sein Ziel heranwagen.



Die Cockpit-Ansicht bietet weniger Übersicht, sorgt aber für Authentizität.



Kein Comanche!

Christian Schneider, Online-Redakteur
chs@gamestar.de

Dieses Spiel hat's mir angetan. Nicht weil es besonders toll ist. Sondern weil ich endlich mal wieder Hubschrauber fliegen kann, ohne zwischendurch aussteigen zu müssen. Dafür muss man ja heute schon dankbar sein, selbst wenn Air Assault sowohl als Actionspiel als auch als Simulation letztendlich enttäuscht. Wer aber wie ich unbedingt ein actionreiches Helikopterspiel braucht, muss wohl trotzdem zugreifen und Apache: Air Assault seine Fehler verzeihen – denn es gibt (bis auf den Arcade-Modus in DCS: Black Shark) schlicht keine aktuelle Alternative. Einen würdigen Nachfolger zum Genre-Klassiker Comanche darf man hier aber nicht erwarten.

rei noch nicht sonderlich störte (immerhin sorgten die spannenden Dogfights für Ausgleich), fällt dem Hubschrauberspiel nun auf die Füße. Spannend sind die Kämpfe in Apache: Air Assault nämlich nur selten.

Das ist Massenvernichtung statt Präzisionsschlag.

Apache: Air Assault möchte sowohl Actionspiel als auch Simulation sein. Deshalb dürfen wir vor dem Missionsstart aus zunächst zwei, nach einmaligem Abschluss

der Kampagne aus drei Realismusgraden wählen: »Training«, »Realistisch« und »Veteran«. Bei »Training« ist das Flugmodell unseres Hubschraubers spürbar vereinfacht. Der fliegerische Anspruch bewegt sich nur leicht über dem Niveau der Helikoptermissionen aus Call of Duty: Black Ops. Auf »Realistisch« hingegen fühlt sich die Bedienung schon deutlich glaubwürdiger an, entsprechend anspruchsvoll ist es, die Maschine im Tiefflug in der Luft zu halten. Der »Veteran«-Modus letztendlich ändert nichts mehr am Flugmodell, doch hier gibt es keine zusätzliche Leben, die uns in den anderen Modi nach einem Abschluss an gleicher Stelle wieder einsteigen lassen.

Simulations-Puristen wird Apache: Air Assault auch im realistischen Modus nicht gerecht, dafür fehlen schlicht zu viele Optionen und Einstellmöglichkeiten. Air Assault ist in erster Linie eine Arcade-Simulation mit aufgeflanschter Realismus-Option, schon weil die Missionen auf Massenvernichtung statt auf Präzisionsschläge ausgelegt sind. Passend dazu werden die Waffen-Bestände in der Luft automatisch nachgeladen. Bei ungelenkten Raketen dauert es nur sieben Sekunden, bis die 38 Geschosse wieder vollzählig sind. Gelenkte Hellfire-Raketen lassen hingegen knappe drei Minuten auf sich warten. Wer seine Missionsziele also aus der Entfernung zer-

TERMIN 19.11.2010 PREIS 35 Euro USK ab 16 Jahren

Apache: Air Assault

Action-Simulation

Publisher Activision
Entwickler Gajjin Entertainment
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 1 Seite Handbuch
Kopierschutz yuPlay

MULTIPLAYER
SPIELMODI (SPIELER) Koop (4) **SPIELTYPEN** Internet
DEDICATED SERVER nein **SERVERSUCHE** intern **MULTIPLAYER-SPASS** 6 Stunden
WERTUNG Befriedigend
 »Gut: 13 Missionen im Koop-Modus. Schlecht: keine Gegeneinander-Option.«

GRAFIK
 + gelungene Lichtstimmungen + schöne Landschaften ...
 ... die stellenweise kantig wirken - schwankende Effekt- und Texturqualität **7/10**

SOUND
 + gute (deutsche) Sprecher + ordentliche Effekte
 - generell dünne Soundkulisse - nervige Missionsmusik **7/10**

BALANCE
 + mehrere Leben + drei Realismusgrade ...
 ... trotzdem unfaire Situationen - nervige Waffenladezeiten **7/10**

ATMOSPHÄRE
 + gelegentliche Großseinsätze + gutes Fluggefühl
 - als Actionspiel zu fad ... - als Simulation zu anspruchlos
 - schwache Inszenierung **6/10**

BEDIENUNG
 + zwei Steuermodelle + frei bedienbar + gut mit Joystick und Gamepad + Track-IR-Unterstützung - fehlende Profifunktionen - keine Befehle für Flügelmänner **9/10**

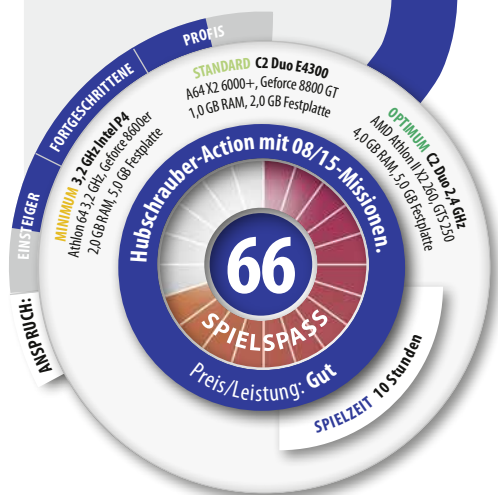
UMFANG
 + 16 Missionen & 13 Koop-Missionen (auch allein spielbar)
 + optionsreicher Freiflugmodus - nur zwei Hubschrauber ...
 ... nur einer davon (in drei Varianten) in der Kampagne **7/10**

MISSIONSDESIGN
 + ordentliche Unterstützungseinsätze ...
 ... der Rest meist recht einfallslos
 - oft völlig ungeeignet für den Veteranen-Modus **6/10**

KI
 + nutzt Täuschkörper + durchaus gefährlich
 - unzuverlässiger Bordschütze - dämliche Infanteristen
 - Flügelmänner sind kaum eine Hilfe **6/10**

WAFFEN / ITEMS
 + viele Bemalungen freischaltbar + FLIR/DVO-Modus für Bordkanone - keine eigene Bewaffnungswahl
 - geringe Gegnervielfalt **7/10**

HANDLUNG
 + drei Handlungsorte/Geschichten
 - Story sehr langweilig erzählt
 - keine Identifikation mit den Piloten **4/10**



stören will, wie es Apache-Piloten in der Realität tun würden, muss viel Geduld mitbringen. Als Alternative können wir Landeplätze anfliegen und nachladen. Veteranen müssen dies sogar tun, weil sie nur so an neue Munition herankommen. **CHS**