



H.A.W.X.

Miet-Soldaten im Einsatz der Armee gibt's schon. Im Jahre 2012 kommen sogar Miet-Kampfpiloten dazu.

gamestar.de

- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5061

- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5061

Es gibt viele undankbare Jobs hinter den Kulissen von Computerspielen. Denken Sie mal an die Feldaufklärer in **Battlefield 2**, die den ganzen Tag in einem muffigen Wohnwagen hocken und darauf warten, dass mal ein Commander eine UAV-Drohne anfordert. Oder die Jetpiloten der **Ghost Recon Advanced Warfighter**-Reihe, die ständig über dem Einsatzgebiet kreisen müssen, bis Captain Mitchell endlich die Ziele für den Luftschlag markiert hat. Bekommen diese tapferen Unterstützer Dank oder Anerkennung für ihren Einsatz? Nein. Aber zumindest bekommen sie jetzt das, was ihnen zusteht: ein eigenes Computerspiel.

99 Düsenflieger

In der Action-Flugsimulation **Tom Clancy's H.A.W.X.** von Ubisoft dreht sich alles um einen Jetpiloten, der im Jahre 2012 Einsätze für die Eliteeinheit Ghosts fliegt. In der ersten Mission erleben Sie entsprechend eine Mission aus **Advanced Warfighter 2** aus der Vogelperspektive – Sie bomben Panzer weg, die Captain Mitchells Mannen bedrohen. Im Anschluss quittiert der Held des Spiels jedoch den Dienst, um als Söldner für eine (besser zahlende) private Militärfirma zu arbeiten. Eine äh-

liche Story verwendete auch das 1993 hochgelobte **Strike Commander**, und wie seinerzeit **Strike Commander** sieht auch **H.A.W.X.** umwerfend gut aus. Die rumänischen Ubisoft-Entwickler benutzen hochaufgelöste Satellitenbilder als Grundlage für die riesigen Levels, die Flugzeugmodelle lassen sich auf den ersten Blick nicht von Fotos echter Jets unterscheiden. Doch bei aller Detailtreue soll **H.A.W.X.** ein leichtgängiger Action-Spaß werden. Deshalb haben sich die Macher eine spezielle Steuerung ausgedacht, das »Enhanced Reality System« (ERS). Diese Ziel- und Lenkhilfe zeigt Feinde, Raketen und Wegpunkte an und unterstützt den Piloten beim Fliegen. Jagt zum Beispiel eine Rakete hinter Ihrem Jet her, projiziert das ERS einen Ausweichkurs auf den Bildschirm, dem Sie nur noch folgen müssen. Mit eingeschaltetem Bordcomputer spielt sich **H.A.W.X.** daher in etwa wie **Blazing Angels**, auf Wunsch in Cockpit- oder Verfolgerperspektive.

Jeder war ein großer Krieger

Das ERS nutzt allerdings nicht das volle Potenzial der über 60 lizenzierten Kampffjets des Spiels. Um die Mühlen richtig auszurei-



Die **Flugzeugmodelle** und Untergründe wirken extrem echt. Was Sie hier sehen, ist tatsächlich Spielgrafik.

zen und gegnerische Flieger-Asse vom Himmel zu holen, müssen Sie den Bordcomputer also gelegentlich ausschalten. Dann schaltet **H.A.W.X.** in eine dynamische Außenkamera und erlaubt die waghalsigsten Manöver. Sollten Sie die feindlichen Piloten dennoch nicht klein kriegen, dürfen bis zu drei Freunde im Koop-Modus zu Ihrer Hilfe eilen. Oder Sie liefern sich heiße Dogfights mit bis zu 15 Kontrahenten. Am Ende eines langen Tages muss natürlich jemand die Kiste wieder betanken, die Munition nachfüllen



Ohne ERS schaltet das Spiel in eine **Außenkamera**.

und kleinere Schäden ausbessern, aber dafür sind andere zuständig. Es gibt nunmal viele undankbare Jobs hinter den Kulissen von Computerspielen. **FAB**



Dogfight: Unsere Dassault Rafale M feuert eine Rakete auf eine feindliche Su-37.

H.A.W.X.

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Simulation** ► Termin **1. Quartal 2009**
► Hersteller **Ubisoft Bukarest / Ubisoft** ► Status **zu 30% fertig**

Fabian Siegmund: Wie die dynamische Außenkamera genau funktioniert, konnten uns die Entwickler nicht so recht erklären. Aber egal, sie erzeugt jedenfalls tolle Bilder. Auch wenn **H.A.W.X.** realistisch aussieht, ist es doch ein Actionspiel – Simulations-Fans müssen weiterhin auf einen Falcon-Nachfolger warten. Ich konnte **Strike Commander** nie spielen (mein PC war zu schwach), aber **H.A.W.X.** lasse ich mir nicht entgehen.



fabian@gamestar.de