

Noch nie haben wir so schöne Screenshots von Flugzeugen gesehen. Nun durften wir erstmals selbst eins fliegen.

H.A.W.X.

DVD
Video-Special

DVD-XL
HD-Video

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5061
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5059

Nachdem sich die AMRAAM-Luft-Luft-Rakete von ihrer Halterung gelöst hat, gewinnt sie an Höhe und rast selbständig in Richtung ihres Ziels. Dann schaltet sie ihr eigenes Radarsystem ein, das sie souverän in den gegnerischen Flieger leitet. Der Pilot, der die Rakete auf ihre Reise geschickt hat, bekommt davon nichts zu sehen – die AMRAAM hat je nach Baureihe eine geschätzte Reichweite von bis zu 180 Kilometern. Sie könnte also von Frankfurt am Main nach Köln fliegen und dabei noch eine Runde über der Bonner Museumsmeile drehen. Für Technik-Fans eine beeindruckende Leistung, für Piloten eine beruhigende Kampfkraft, doch für Zuschauer ist das unheimlich langweilig. Deshalb pfeift Ubisoft Bukarest auch auf

die Fähigkeiten moderner Raketen. In der Action-Flugsimulation **H.A.W.X.** gibt's Luftkämpfe nach Art des Zweiten Weltkriegs, also hautnah und spannend, mit den modernsten Flugzeugen der Welt. Ob realistisch oder nicht: Spaß macht das allemal. Zumindest allen, denen der Spaß beim Spielen wichtiger ist als das Simulieren.

Stadtplan

H.A.W.X. spielt in der nahen Zukunft, zeitgleich und im selben Universum wie die anderen Ubisoft-Titel mit Tom-Clancy-Lizenz: **Ghost Recon Advanced Warfighter** und **Endwar**. Im Laufe der Handlung soll es sogar Überschneidungen zwischen den Spielen geben. Erinnern Sie sich etwa an die Szene in **Ghost Recon Advanced Warfighter**, in der Captain



Mit Täuschkörpern lenken wir hitzesuchende **Raketen** ab – diesmal voraussichtlich ohne Erfolg.



Story-Details sind zwar noch nicht bekannt, **H.A.W.X.** führt Sie aber offensichtlich in die **Wüste**.

Mitchell Luftunterstützung anfordert, um einen Panzer zerstören zu lassen? Der Pilot, der die Bombe abwirft, sind nun Sie. Unser erster **H.A.W.X.**-Testflug führt uns allerdings nicht über die Dächer von Mexico City, wo Captain Mitchell und seine Ghosts unterwegs sind, sondern nach Rio de Janeiro. Aus 1.000 Metern Höhe sieht die Stadt unheimlich echt

aus. Ubisoft hat Satellitenbilder von Rio de Janeiro in die Bodentexturen eingearbeitet und die meisten Gebäude als dreidimensionale Objekte nachgebaut. Wer sich in der Metropole auskennt, wird also viele Details wiedererkennen. Lediglich die Größenverhältnisse der Schiffe an der Küste passen nicht ganz ins Bild: Die vor der Copacabana dümpelnden



Feindmaschinen außerhalb der Sichtweite werden durch rote Kästen markiert. Doch keine Angst: Im Spiel kommen Sie nah genug an die Gegner heran, um ihre schicken Flugzeugmodelle zu bewundern.



Die detaillierten **Bodentexturen** und die vielen 3D-Objekte erzeugen extrem real wirkende Einsatzgebiete. Manche Spielszenen sind auf den ersten Blick kaum von Fotos zu unterscheiden.

Zerstörer sind teilweise viel zu groß. An denen muss Ubisoft noch ein bisschen schrauben.

Flugplan

Im Gegensatz zu den Ghosts sind die Piloten des **H.A.W.X.**-Geschwaders keine Soldaten, sondern moderne Söldner. Das US-Militär nutzt schon heute zivile Sicherheitsfirmen als »Subunternehmer« (etwa im Irak), der Story des Spiels zufolge werden zukünftig auch Kampfflieger auf dem freien Markt arbeiten. Und die balgen sich gerade in Brasilien. Jetpilot zu sein ist in **H.A.W.X.** ganz einfach – trotz der hochrealistischen Optik bei den Einsatzgebieten und den Flugzeugmodellen funktioniert die Steuerung in **H.A.W.X.** so einfach wie in **Blazing Angels**, dem Konsolentitel **Ace Combat** und anderen Action-Simulationen. Vielleicht sogar noch ein wenig einfacher: Die Jets in **H.A.W.X.** verfügen über das Hilfsprogramm ERS, »Enhanced Reality System« (Verbesserte-Realität-System). Das zeigt für jede Situation die ideale Flugroute an. Als unser erster Gegner mit seinem Jagdflieger unter uns hindurchtaucht, blendet das ERS einen Korridor aus Dreiecken ein. Bleiben wir innerhalb dieser Markierungen, deren Ausrichtung sich wiederum den Reaktionen unseres Kontrahenten auf unsere Manöver anpasst, kommen wir genau hinter unserer Beute raus – unsportlich, aber praktisch.

Sicherung raus

Dank des ERS holen wir unsere ersten Gegner bequem vom Himmel. Doch da tauchen nach einer kurzen Zwischensequenz feindliche Flieger auf. Die sind zu clever, um sich von unserem Bordcomputer vorführen zu lassen, deshalb schalten wir das Hilffssystem ab. Nun wechselt **H.A.W.X.** in die Außenansicht und hält dabei unseren Eurofighter stets gemeinsam im Bild mit unserem derzeit markierten Ziel. Das sieht besser aus als die Gefechte im Filmklassiker **Top Gun**, erschwert manchmal aber die Übersicht und erfordert ein gutes räumliches Vorstellungsvermögen, damit wir nicht gegen den Zuckerhut oder in den Boden knallen. In diesem Modus deaktiviert unser Jet außerdem seine Sicherheitssysteme: Wir können zwar unheimlich enge Kurven ziehen, riskieren dabei aber auch einen Strömungsabriss, der die Maschine abschmieren lässt. Dann müssen wir die Nase des Flugzeugs nach unten drücken, den Nachbrenner einschalten und hoffen, dass wir rechtzeitig vor der Strandpromenade wieder genug Auftrieb bekommen.

Freunde rein

Die Asse setzen uns richtig unter Druck und jagen uns eine Rakete nach der anderen hinterher. Während wir Täuschkörper abwerfen und irre Loopings drehen, bei denen der Eurofighter realistische

Luftverwirbelungen an den Tragflächen erzeugt, versuchen wir ständig, uns hinter unseren Gegner zu setzen und selbst zum Schuss zu kommen. Durch die variable Außenkamera geht zwar der Simulationsaspekt flöten, ein Spektakel ist das aber allemal. Im Laufe des Spiels werden Sie Unterstützung von befreundeten Piloten bekommen, die Sie mit derselben Sprachsteuerung befehlen

können sollen wie Ihre Truppen in **Endwar** (siehe Preview Seite 52). Alternativ können bis zu vier menschliche Spieler den Story-Modus von **H.A.W.X.** gemeinsam bestreiten. Im Mehrspielerpart werden sich außerdem bis zu 16 Fliegerasse gegenseitig Raketen auf den Pelz brennen. Doch vermutlich keine AMRAAMs. Die haben eine Mindestkampfdistanz von etwa zwei Kilometern. **FAB**



Unter den Fliegern können Sie sogar die detaillierte **Bewaffnung** erkennen.

H.A.W.X.

► **Angespielt** ► Genre **Action-Simulation** ► Termin **4. Quartal 2008**
► Hersteller **Ubisoft Bukarest / Ubisoft** ► Status **zu 60% fertig**

Fabian Siegmund: Die Luft-Nahkämpfe des Zweiten Weltkriegs waren spannend, die Kampffjets von heute sehen scharf aus, aber eigentlich passt beides nicht so recht zusammen. Da muss man den Realismus halt in den Wind schießen. Wer Realismus sucht, ist bei **H.A.W.X.** ohnehin falsch: Das Spiel ist ein eingängiger, unkomplizierter Actiontitel. Aber das macht ja überhaupt nichts.



fabian@gamstar.de

Potenzial Gut