



! Facts

- 19 Missionen
- 50 Kampfflugzeuge
- 59 Kampagnen-Erfolge
- 112 Multiplayer-Erfolge
- 3 Schwierigkeitsgrade

Was ist das Schlimmste, das einem Actionspiel mit Kampffjets passieren kann?
Dass sich die Fliegerei anfühlt, als säße man in der Schwäbischen Eisenbahn.

H.A.W.X.

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5689

So kennen wir die US Army: Kaum hat sie ein paar gut aufeinander eingespielte Elite-Kämpfer, entlässt sie die Männer. Sie meinen, so kennen wir die US Army eben nicht? Meinen wir auch. Und haben schon den größten Unfug in der Handlung des Actionspiels **Tom Clancy's H.A.W.X.** aufgedeckt. Darin schickt man Sie als Pilot David Crenshaw zusammen mit Ihren Kameraden von der H.A.W.X.-Truppe in den Ruhestand, nachdem Sie den Buben vom **Ghost Recon**-Team in einem halbsbrecherischen Flugeinsatz über Juarez (der Stadt aus **Ghost Recon: Advanced Warfighter 2**) das Leben gerettet haben. Gott sei Dank ist Zukunft, und die Männer können bei Artemis anheuern. Dabei handelt es sich um eine börsennotierte Militärfirma, die

gegen entsprechende Bezahlung Söldner in Krisenherde schickt, um da aufzuräumen. Crenshaw und Kollegen fliegen bei Artemis Einsätze gegen den Schurkenstaat Las Trinidad, man darf sogar mit dem alten Arbeitgeber losziehen, alles scheint wunderbar. Dann aber bekommt Artemis einen Rappel und wechselt nicht nur die Fronten, sondern greift sogar die USA an; völlig unbemerkt hat man Truppen um Chicago und Washington platziert und schafft es sogar, einen nuklearen Sprengkörper zu mopsen. Womit wir beim zweiten groben Unfug des Spiels wären. Crenshaw und Co. steigen natürlich sofort bei Artemis aus, um wieder als Elite-Truppe im Dienst des US-Militärs zu landen. Und wir haben es von Beginn an gewusst.

Stehend fliegen

H.A.W.X. setzt Sie in den Missionen zunächst in ältere Kampffjets. Mit denen müssen Sie etwa eine Raffinerie gegen ständig nachströmende Einheiten verteidigen oder abermals die Ghosts aus **Ghost Recon** bei einem nächtlichen Aufklärungseinsatz beschützen. Das macht zunächst auch Spaß, später wird derlei zur Routine. Immerhin gibt's allenthalben hübsche Wendungen in den Missionen oder zumindest was fürs Auge. Wenn etwa die Raumfähre in Cape Canaveral kurz vor dem Start noch durch Raketenbeschuss bedroht wird, kommt richtig Spannung auf. Oder wenn man über Washington kreisend immer mehr Truppen in Richtung Capitol Hill vorrücken sieht.

Mit erfolgreich absolvierten Aufträgen und geschafften Herausforderungen steigen Sie im Militärrang auf und schalten neue und bessere Flieger frei. Man lässt Sie zig feindliche Flugzeuge

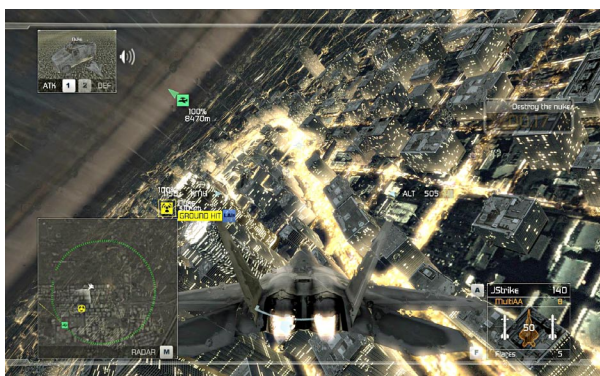
vom Himmel holen, lässt Sie zig Luftverteidigungsstellungen wegballern, lässt Sie zig anrollende Panzer schrotten. Dabei vergisst das Programm aber, die essenziellen Gefühle von Fliegen und Geschwindigkeit umzusetzen. Ob Ihr Jet mit Mach 2 unterwegs ist oder von Ihnen nahezu auf Stockenten-Tempo heruntergedrosselt wurde – Sie bemerken es nicht. Einen spürbaren Unterschied etwa zwischen einem F-117 Nighthawk (Tarnkappenbomber) und einer mindestens doppelt so flotten Mirage III (Jagdflugzeug) gibt es nicht. Zusätzlich liegen die Flugzeuge so sicher in der Luft, dass sie sozusagen nahezu unabstürzbar sind. Nur wenn Sie es darauf anlegen und beispielsweise einen Sturzflug in Richtung Boden unternehmen, sehen Sie Ihre Maschine zerschellen.

Böse gelbe Rauten

Vor Aufregung schwitzige Finger in spannenden Nahkämpfen wer-

Die Perspektiven

Die Jets lassen sich auf drei Grundsteuerungsarten durch die Luft bewegen: in der **Außenansicht**, über einen **künstlichen Horizont** oder übers **Cockpit**. Für geübte Flieger empfehlen wir Letzteres, das simuliert noch am ehesten Geschwindigkeit.



Öde Mission, aber immerhin gelungene Kulisse: **Los Angeles** bei Nacht.



Wenn Sie getroffen werden, verschwimmen die **Anzeigen**, das Bild wird unscharf.



Größer erleben Sie die **Explosionen** in der Regel nicht, die Luftkämpfe finden über so große Distanz statt.

den Sie in **H.A.W.X.** selten bekommen. Ihre Flugzeuge ballern über große Distanzen mit modernsten gelenkten Raketen. Gefechte, in denen Sie das Weiße im Auge eines Gegners sehen, gibt es nicht. Überhaupt dürfen Sie selten gar mal ein Flugzeug erkennen können, und wenn, dann nur langsamere Typen wie Transporter. Die Angreifer bleiben zumeist gelbe Rauten, die sich bei Annäherung nur minimal in der Größe verändern, um dann plötzlich rasend schnell an Ihnen vorbeizusaufen. Unter Beschuss geraten Sie in solchen Momenten selten

bis nie, denn die Feinde greifen zunächst stumpf das Primärziel an (ein Raumschiff in Cape Canaveral, das Zentrum von Washington, eine US-Flotte). Erst nach ein paar Momenten markiert das Spiel auch Sie als Widersacher für die KI. Dann klemmen sich tatsächlich Gegner in Ihren Rücken und brennen Ihnen Raketen auf den Pelz. Denen lässt sich leicht ausweichen. Das Spiel besitzt dafür eine eigens zuschaltbare Anzeige, die Ihnen die Route vorgibt, um Sprengkörper zu vermeiden. **H.A.W.X.** bietet auch eine Idealroute für Angriffe. Die benö-

tigen Sie allerdings nur in manchen Missionen, in denen Sie sich etwa in einem speziellen Winkel einem Ziel nähern müssen, um zu treffen. Bei feindlichen Fliegern ist die Hilfe überflüssig.

Die Masse macht's

Trotz seiner minimalen Anforderungen ans Pilotenkönnen ist **H.A.W.X.** manchmal durchaus knifflig. Allerdings nicht, weil die Gegner so clever agieren und Ihnen den Jet unterm Po wegschießen, sondern weil es schlicht zu viele sind. Beispielsweise sollen Sie in einer Mission der Air Force

One (dem Flugzeug des amerikanischen Präsidenten) Begleitschutz geben, werden aber mit einiger Sicherheit beim ersten Versuch mitansehen müssen, wie die Maschine zerstört wird: Mission gescheitert. Erst wenn Sie verinnerlicht haben, wann sich die feindlichen Flieger aus welcher Richtung nähern, und Ihre Flugrouten danach ausrichten, lässt sich der Einsatz meistern.

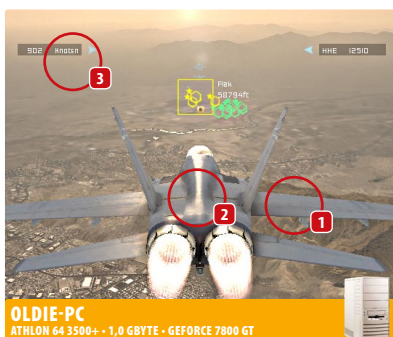
Gerade in solchen Momenten ist es mehr als ärgerlich, dass Sie nicht alle Gegner im Gebiet für die zwei Flügelmäner markieren können, die Sie im Großteil der Einsätze begleiten. Lediglich die Feinde in Ihrem direkten Sichtradius dürfen Sie per Tastendruck durchschalten, um dann Ihre KI-Kollegen auf sie zu hetzen. Und das, obwohl Sie übers Radar auch alles hinter sich im Blick haben.

Mehr Anspruch

Etwas anspruchsvoller können Sie **H.A.W.X.** gestalten, wenn Sie aus der übersichtlichen Außen- in die eingeschränkte Cockpit-Perspektive schalten. Die vermittelt zudem auch noch am ehesten das

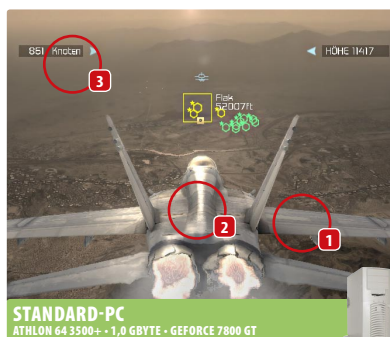
TECHNIK-CHECK

H.A.W.X.



► 1024x768 ► niedrige Details

In niedrigen Details müssen Sie auf scharfe Texturen **1**, die HDR-Effekte **2** und einiges an Weitsicht **3** verzichten.



► 1280x1024 ► mittlere Details

Mit mittleren Details sieht H.A.W.X. gut aus und ist bei Texturdetails **1** und Weitsicht **3** kaum von der Maximalstufe zu unterscheiden, die HDR-Effekte **2** sind identisch.



► 1680x1050 ► maximale Details, 4xAA

Außer in der Detaildistanz **2** unterscheidet sich die maximale Stufe kaum von der mittleren. Schon mit einem Mittelklasse-PC lässt sich Kantenglättung hinzuschalten.

TECHNIK-TIPPS

- Selbst auf einem Zweikern-Prozessor und einer Radeon HD 2600 XT läuft H.A.W.X. mit maximalen Details und zweifacher Kantenglättung.
- Verringern Sie bei Leistungsproblemen zuerst die Texturdetails. Das bringt am meisten.
- Weniger Sichtweite bringt ebenfalls einen großen Leistungsschub, verringert aber die Übersicht im Spiel.
- Ab 256 MByte Videospeicher können Sie mit hoher Sichtweite spielen.

- Wenn Ihre Hardware noch Reserven hat, dann versuchen Sie nacheinander die Auflösung zu erhöhen sowie HDR-, Hitze- und Tiefenschärfe-Effekte zu aktivieren.

Checkliste

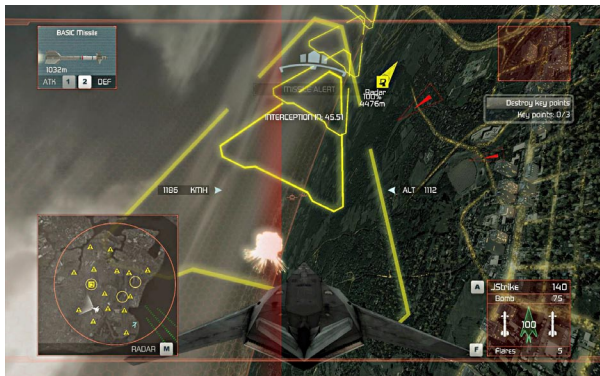
- 7,2 GByte
- Pentium 4 2,0 GHz / Athlon XP 2000+
- 128 MByte DirectX 9.0-Grafikkarte mit Shader 2.0
- 1,0 GByte (XP) / 2,0 GByte (Vista) RAM

FL

SO LÄUFT H.A.W.X. AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	Geforce 6			Geforce 7			Radeon X1000			Radeon X1000			Radeon HD		
	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7300 GS	7600 GT	7900 GS	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro
	X700	X800 XL	X850 XT	X1300	X1600 XT	X1800 XL	X1300	X1600 XT	X1800 XL	X1300	X1600 XT	X1800 XL	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro
	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	8600 GT	8600 GTS	8600 GTS	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro
PROZESSOR	Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	Athlon 64	3200+	3500+
	Athlon 64	3800+	4400+	5000+	6000+	FX-57	Athlon 64	3800+	4400+	5000+	6000+	FX-57	Athlon 64	3200+	3500+
	Core 2 Duo	8450	8750	9500	9650	9950	Core 2 Duo	8450	8750	9500	9650	9950	Core 2 Duo	8450	8750
	Core 2 Quad	E4300	E6300	E6600	E8200	E8600	Core 2 Quad	E4300	E6300	E6600	E8200	E8600	Core 2 Quad	E4300	E6300
LEGENDE	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3
	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768 minimale Details	läuft so flüssig: 1280x1024, Sichtweite: hoch, Umgebung: mittel, Texturdetails: niedrig, Wald: niedrig, Hitzeffekte, V-Sync, Tiefenschärfe, HDR, Tiefenschärfe: An	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details			1	2	3	4	5	6	1	2	3
	ruckelt stark						1	2	3	4	5	6	1	2	3
							1	2	3	4	5	6	1	2	3



Mit einem **Tarnkappenbomber** müssen Sie einer vorgegebenen Route in ein radar-überwachtes Gebiet folgen. Wenn Sie die Route verlassen, wird Ihr Jet zerstört.

Bombensicher

Petra Schmitz: Ich hatte mich auf spektakuläre Luftkämpfe gefreut, ein »Ich bin dabei«-Gefühl stellt sich bei mir allerdings nicht ein. Gegner sind kleine gelbe Markierungen, die ich erst durch Beschuss auf mich aufmerksam machen muss. Und mein Jet fühlt sich an, als hänge er an Fäden bombensicher in der Luft. H.A.W.X. bleibt in jeder Hinsicht hinter seinem Potenzial zurück. Denn was will ich mit einem Jet-Spiel, das mir kein Gefühl für Geschwindigkeit vermittelt?



petra@gamestar.de

Tempo der Jets. Zusätzlich bietet das Spiel den Blick von der Nasespitze der Flieger samt künstlicher Horizont-Anzeige.

Eine Besonderheit ist der OFF-Modus, in dem Hilfssysteme wie Raketenabweich-Routen nicht mehr funktionieren, Sie dafür aber absurde Manöver fliegen können. Klingt spannend, ist es aber nur bedingt, weil das Spiel im OFF-Modus in eine weit entfernte Außenansicht schaltet, die zwar enorm cool aussieht, Sie aber eher orientierungslos durch die Luft gurken lässt, als dass sie Überblick gewähren würde. Immerhin brauchen Sie den OFF-Modus nur in einem einzigen Einsatz, nämlich in der eigens dafür vorgesehenen Tutorial-Mission.

Hübsch von oben

Wer es in H.A.W.X. richtig knallen sehen will, muss nah dran sein, wenn ein Jet oder eine Bodenein-

heit zu Altmittel zerspritzt. In der normalen Kampfdistanz bleiben Explosionen zumeist unspektakulär. Seine grafische Faszination zieht das Spiel aus den Landschaftsdarstellungen, die mithilfe von Satellitenfotos (von GeoEye) entstanden. Wenn sich etwa Chicago bei Tag oder Los Angeles bei Nacht unter Ihnen ausbreitet, ist das sehr beeindruckend.

Wer es in H.A.W.X. knallen hören will, muss die Anlage ans Limit treiben, denn die Kampfgeräusche sind dünn. Vielmehr hören Sie oft irgendwelche Bemerkungen Ihrer Flügelmänner oder Anweisungen (teils falsch, weil die Situation längst geklärt ist). Da die deutschen Sprecher eher fad sind, empfehlen wir, das Spiel auf Englisch zu installieren. Zwar nimmt der Nervfaktor der Wortmeldungen nicht ab, aber vielleicht entgeht Ihnen so ja ein Teil der hanebüchernen Handlung. **PET**



Im **OFF-Modus** sehen Sie zwar eine Menge, es mangelt allerdings an Orientierung.



Bei Cape Canaveral: Rechts neben unserem Kampfflugzeug ist eine rote **Raute** zu sehen. Raute gleich Gegner, rot bedeutet, er ist bereits als Ziel aufgeschaltet.

TOM CLANCY'S H.A.W.X.

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER: Ubisoft Bukarest (Silent Hunter 4, GS 05/07: 87 Punkte)
PUBLISHER: Ubisoft
SPRACHE: Deutsch, Englisch
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 22 Seiten Handbuch
TERMIN (D): 19.3.2009
CA. PREIS: 45 Euro
USK: ab 16 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 10 Stunden

Zu Beginn freut man sich über neue Flugzeuge und erste Missionen, gegen Ende wird's öde.
EINSTIEG: HAUPTSPIEL: ENDSPIEL

GENRE: ACTION

SZENARIO: realistisch — fiktiv
FREIHEIT: linear — offene Welt
HANDLUNG: einfach — komplex
GEWALT: keine — brutal
SPIELABLAUF: Action — Taktik

ANSPRUCH

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

EINSTIEG: leicht — schwierig
SPIELMECHANIK: einfach — komplex
SPIELTEMPO: langsam — schnell

HILFEN: Texthilfen
SPEICHERSYSTEM: automatisches Speichern

ERFORDERT:
Schnelle Reaktionen
Orientierungsfähigkeit
Logik & Überlegung
Geduld
Handeln unter Zeitdruck
Vorausplanung
Mikromanagement
Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
FÜR STANDARD-PCS: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
FÜR HIGHEND-PCS: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,2 GHz Intel	3,6 GHz Intel	Core 2 Duo E430
A64 3200+ AMD	A64 3500+	A64 X2 4000+
1,0 GB RAM	2,0 GB RAM	2,0 GB RAM
7,2 GB Festplatte	7,2 GB Festplatte	7,2 GB Festplatte

PROFITIEREN VON: Xbox-360-Gamepad, Joystick

BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ: k. Angabe
TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN:
Geforce 6600 / 6800
Geforce 7800 / 7900
Geforce 8800 / 9800
Geforce 9600
Geforce GTX 200
Radeon X1600
Radeon X1800 / X1900
Radeon HD 2900
Radeon HD 3800
Radeon HD 4800

MULTIPLAYER Ausreichend

SPIELMODI (SPIELER): Team-Deathmatch (8), Koop (3)
SPIELTYPEN: Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER: nein
FAZIT: Magerer Multiplayer, immerhin mit acht freischaltbaren Unterstützungs-Elementen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ gelungene Modelle + aus der Höhe echt wirkende Landschaften - detailarme Figuren in Einspieler - mickrige Detonationen	8 / 10
SOUND	+ atmosphärische und in Gefechten treibende Musik - in Gefechten nervige Sprachausgabe - dünne Soundkulisse	7 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + gute Unterstützung durch Flügelmänner - einige Missionen auch auf »Normal« zu knifflig	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Druck in den Missionen spürbar + Fluggefühl kaum vorhanden - kein Heldengefühl - teils falsche Wortmeldungen	6 / 10
BEDIENUNG	+ gutes Hilfesystem + gut mit Gamepad + mit Maus und Tastatur ungenau - OFF-Modus unübersichtlich - kein freies Speichern	6 / 10
UMFANG	+ viele freischaltbare Erfolge + teils lange Missionen - im Freiflug-Modus keine Feinde - insgesamt wenig Abwechslung	7 / 10
MISSIONSDSIGN	+ gestaffelte Aufgaben + einige spannende Wendungen - keine optionalen Ziele - teils doofe Hindernisse und Gegner-Anordnungen	7 / 10
KI	+ Flügelmänner befolgen Befehle schnell und effektiv - Gegner greifen stumpf an und sind nur über schiere Masse gefährlich	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ unterschiedliche und nützliche Waffensysteme + 50 Kampffjets ... - ... die sich alle sehr ähnlich fliegen - Bord-MG überflüssig	7 / 10
HANDLUNG	+ spannender Ansatz über Kriege der Zukunft - dünne und hanebüchene Story - Helden und Nebenfiguren bleiben farblos	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

FAZIT: Mittelschweres Jetspiel mit geringem Anspruch.

70

SPIELSPASS