

H.A.W.X. 2

Die Rückkehr der gelben Killer-Quadrate: Hier entscheiden Sie selbst, ob Sie realistisch fliegen oder lieber spannende Gefechte erleben. Von Martin Deppe

Genre: Actionspiel Publisher: Ubisoft Entwickler: Ubisoft Bukarest (H.A.W.X., GS 05/09: 70 Punkte)

Termin: 12.11.2010 Spieler: 1 bis 8 Sprache: Deutsch, Englisch, Spanisch, Italienisch, Französisch, Polnisch Preis: 50 Euro

GameStar.de: Quicklink: 6934

Auf DVD: Testvideo

Im Ersten Weltkrieg schossen Piloten anfangs noch mit Pistolen aufeinander und schmissen Granaten aus dem offenen Cockpit auf feindliche Stellungen. Im Zweiten Weltkrieg feuerten MGs aus Flügelwurzeln und Propellernaben, die ersten Raketen flogen stumpf nach vorne. In **H.A.W.X. 2** suchen sich die Raketen selbst ihr Ziel, und das auf mehrere Kilometer Entfernung. Die Ziele, das sind gelbe Rauten, und wenn sich eine rote Raute in die gelbe

Denn Sie können auch nah ran an den Feind, Dogfights erzwingen, mit der Bordkanone vorhalten, sich rasante Duelle liefern, im Tiefflug Schiffe, Panzer und Radaranlagen schreddern. Und dabei völlig unnötig in Hindernisse krachen, Ziele verfehlen, im Flakfeuer scheitern. Aber viel mehr Spaß haben als der Knöpfchendrucker mit seiner Fire-and-Forget-Spielweise.

Dabei versucht Ubisoft Bukarest in den ersten Kampagnen-Missionen alles, um Ihnen genau diesen Spaß zu vermiesen. Als Neuerungen zum Vorgänger bauten die Entwickler Luftbetankung, Trägerlandungen und exzessive Drohneneinsätze ein. Alles realistisch natürlich, aber auch langsam und -weilig. Denn viele cool blinkende Zahlen auf einem nachtsicht-grünen Bildschirm, auf dem wir mit unserer Aufklärungsdrohne ein verdächtiges Fahrzeug anvisieren, täuschen nicht über unsere anspruchsvolle Aufgabe hinweg: Im Prinzip müssen wir nur auf Befehl über den Bildschirm scrollen und

alle halbe Minute verdächtige Gebäude und Schiffe markieren. Und wer auf die Idee kam, eine fummelige Luftbetankung zu basteln, bei der wir unter Zeitdruck einen Rüs-

Der größte Star: unsere Erde

sel in einen Schlauchtrichter bugsieren müssen, hat vermutlich auch die dämlichen vier Punkte in **H.A.W.X. 2** verbrochen.

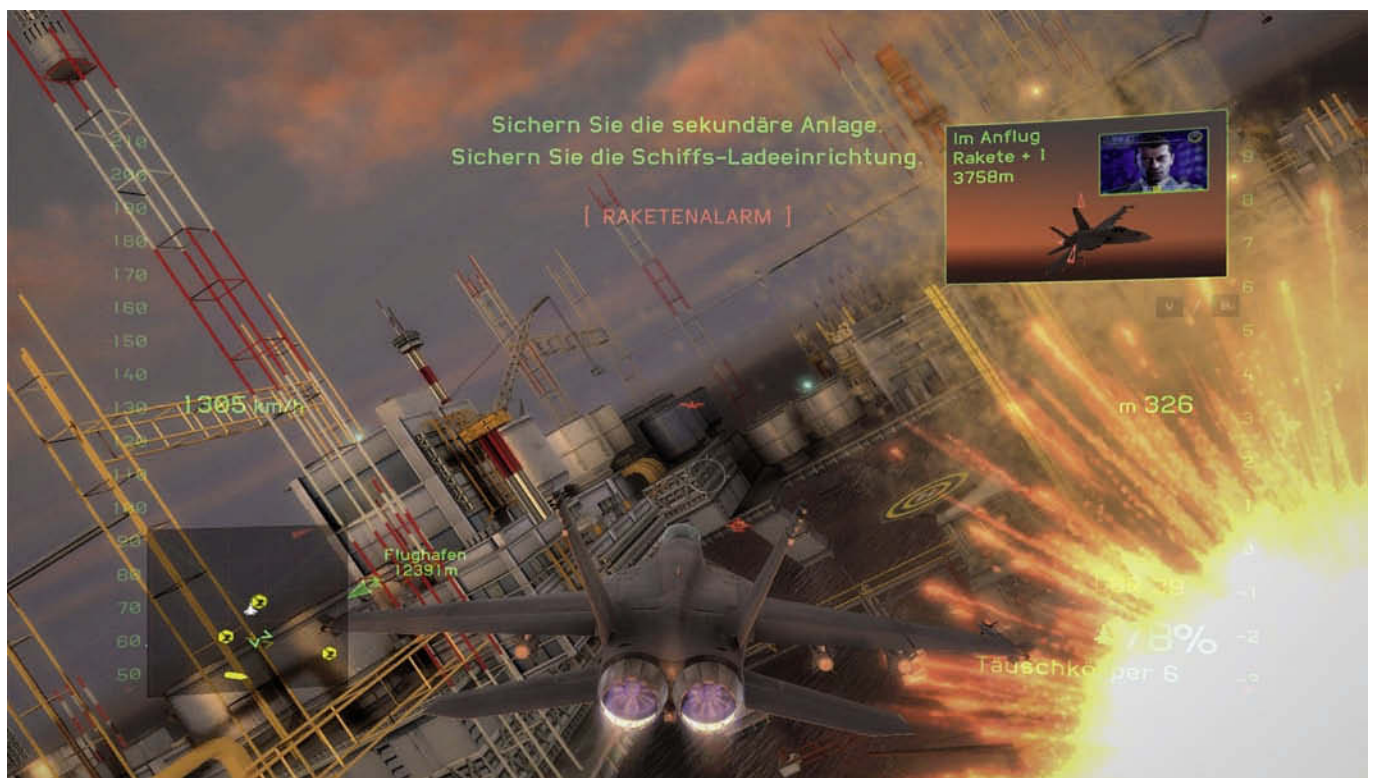
Doch nach dem zähen Einstieg kippt das Spiel plötzlich. Wir bombardieren die vorhin markierten Ziele mit Präzisionsbomben. Plötzlich steigen Abfangjäger auf, wir verlassen die Bombenschützen-Perspektive und wehren uns mit der Bordkanone. Dann geht es Schlag auf Schlag: Wir greifen Bohrplattformen an, bestückt mit SAM-Raketenwerfern, dazwischen Hubschrauberträger und Fregatten, darüber Jäger und Kampfhelikop-

+ Stärken

- + realistische Landschaftsgrafik
- + umfangreiche Missionen
- + rasante Tiefflug-Einsätze

- Schwächen

- langweilige Drohneneinsätze
- Luftkämpfe wirken langsam



Gegenangriff auf Bohrinseln: Erst dicht über dem Boden entsteht ein schnelles Fluggefühl.

Internet-Pflicht

H.A.W.X. 2 verwendet Ubisofts umstrittenen Kopierschutz »Game Launcher«, der zum Spielen zwingend eine permanente Internet-Verbindung voraussetzt. Außerdem müssen Sie sich zuvor persönlich registrieren und Ihr Spiel an das Konto binden. Ein Weiterverkauf ist damit unmöglich.



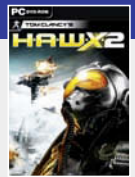
Die Landschaften sehen teils atemberaubend echt aus, auch ohne DirectX-11-Unterstützung.

TERMIN 12.11.2010 PREIS 50 Euro USK ab 16 Jahren

H.A.W.X. 2

Actionspiel

Publisher Ubisoft
Entwickler Ubisoft Bukarest
Sprache Deutsch, Englisch, 4 weitere
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD
16 Handbuchsseiten
Kopierschutz Ubisoft Game Launcher



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Team-Deathmatch (8), Koop (4), Koop-Story (4), 2 weitere
SPIELTYPEN Internet, Netzwerk **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 10 Stunden
WERTUNG Nicht testbar
FAZIT War im Testzeitraum noch nicht testbar.

GRAFIK

sehr echt wirkende, teils fotorealistische Landschaften
gute Fliegermodelle schicke Explosionen
peinlich animierte Figuren in Zwischensequenzen

8/10

SOUND

antreibende, passende Musikstücke (u.a. russischer Männerchor!)
gute Raketen- und Explosionseffekte
mickrige Bordkanonen kein Surround-Sound

7/10

BALANCE

drei Schwierigkeitsgrade gut ansteigendes Niveau
Fehlschläge immer nachvollziehbar
eigenes Flugzeug steckt zu viel ein

9/10

ATMOSPHÄRE

ab dem zweiten Spieldrittel echte Luftschlacht-Atmosphäre
spannende Gefechte in Bodennähe kaum Fluggefühl in größerer Höhe
sich wiederholende, teils falsche Funksprüche

7/10

BEDIENUNG

sehr gute Steuerung mit dem Gamepad gute Steuerung mit Flightstick
faire Speicherpunkte gute Waffenhandhabung
Maus/Tastatur zu ungenau kein freies Speichern

8/10

UMFANG

teils sehr lange Missionen
Kampagnen-Erfolge schalten Karten und Flieger frei
Freiflug-Missionen ganz ohne Gegner und Herausforderungen

8/10

MISSIONSDSIGN

viel Hin und Her innerhalb einer Mission (Angriff, Konterangriff)
sehr vielfältige Aufträge
... aber auch langweilige Drohnen-Einsätze

7/10

KI

Flügelmannen handeln eigenständig glaubwürdiges Kampfverhalten aller Beteiligten
Feindflieger werden erst nach einigen Missionen halbwegs ebenbürtig

8/10

WAFFEN/ITEMS

sehr unterschiedliche Waffensysteme 35 Flugzeugtypen ...
... die sich überwiegend sehr ähnlich fliegen
Bordkanone im Luftkampf überflüssig

7/10

HANDLUNG

Missionen sind gut verknüpft Wechsel zwischen US- und russischer Perspektive
08/15-Story farblose Figuren

6/10

ter. Wir sollen Marines Luftunterstützung geben, die mit Zerstörern anrücken. In vielen Spielen gehören solche Eskorteinsätze zu den nervigsten, weil unsere Schützlinge gerne dusselig in ihr Verderben fahren, statt sich hinter unseren breiten Schultern zu verstecken. Doch hier greifen die Zerstörer ins Gefecht ein, unsere Flügelmänner denken gut mit (nur selten können wir ihnen direkte Befehle geben), und erstmals entsteht richtiges Schlachtgefühl. Das liegt auch daran, dass Ziele auf den Bohrrinseln wegen der vielen Türme, Antennen und Rohranlagen nur schlecht mit Lenkraketen zu erwischen sind, wir müssen uns oft durchs Stahlgewirr schlängeln. Ärgerlicherweise kommentieren unsere Kameraden das Geschehen immer

noch unpassend; zerstörte Flakstellungen etwa mit einem »Treffer! Er schmiert ab!«.

Meistens spielen wir einen US-Flieger, der gegen terroristische Rebellen antritt. Doch gelegentlich schlüpfen wir in die Kombo (Fliegeranzug, nicht Musikkapelle!) eines russischen Piloten, der gegen terroristische ... Separatisten antritt. Unsere MiGs sind realistisch modelliert und haben ebenso realistische Cockpits, fliegen sich aber frapierend identisch zu den Nato-Pendants. Wenn man mal davon absieht, dass russische Raketen deutlich länger zum Aufschalten brauchen oder gar wie ihre Großväter aus dem Zweiten Weltkrieg stumpf nach vorne fliegen. Uns beschleicht der leise Verdacht, dass die westliche Waffenindustrie hier bewusst besser abschnelden soll. Schließlich zieren gleich acht Firmenlogos den Startbildschirm, darunter Lockheed Martin, Boeing und Bell.

Ein weiteres Logo zu Spielbeginn weist auf den größten Star in H.A.W.X. 2 hin: unsere Erde. Denn mit Satellitenbildern von GeoEye, die quasi als Textur über die Oberfläche gelegt sind, sehen die Landschaften teils atemberaubend gut aus. Egal ob Kaukasus-Wälder, Schottlands Highlands oder Tokios Asphaltschungel (inklusive Disneyland-Schloss!), solange Sie nicht gerade auf Baumwipfelhöhe fliegen, wirken die teils riesigen Luftschlachtfelder fotorealistisch. Außerdem nutzt das Actionspiel das neue DirectX 11. Durch die so genannte Landschafts-Tessellation wirken zum Beispiel Gebirgskämme auch in hoher Entfernung weniger kantig, sondern natürlich schroff. Wer noch mit DirectX 10 fliegt, muss nicht traurig sein: Beim Reinkrachen sind alle Gebirgskämme gleich schroff zu Ihnen.

Martin Deppe

Ran an den Feind!

Martin Deppe
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Wenn Sie H.A.W.X. 2 »richtig« spielen, können Sie von der Wertung unten rechts locker fünf Punkte abziehen. Denn bei sicheren Raketenangriffen aus großer Distanz schießen Sie lediglich auf gelbe Quadrate und Sechsecke, die dann in zwei Kilometer Entfernung lautlos verpuffen. Aber zum Glück können Sie auch »altmodisch« spielen und nah rangehen. Dann erleben Sie zwar immer noch keine packenden MG-Duelle wie mit Weltkriegsmaschinen, aber wesentlich mehr Flugakrobatik, Explosionen und Temporausch, vor allem dicht über dem Boden. Mein Tipp: Seien Sie unvernünftig, gehen Sie nah ran. Erholen können Sie sich immer noch während der schnarchigen Drohneinsätze.

