Hawken

Auch wenn sich beide Free2Play-Titel um meterhohe Mechs drehen: Hawken spielt sich wie MechWarrior Online auf Speed. Von Martin Deppe

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Meteor Entertainment** Entwickler: **Adhesive Games**
Termin: **12.12.2012 (Open-Beta)** Spieler: **24** Sprache: **Deutsch, Englisch, 14 weitere** Preis: **Free2Play**

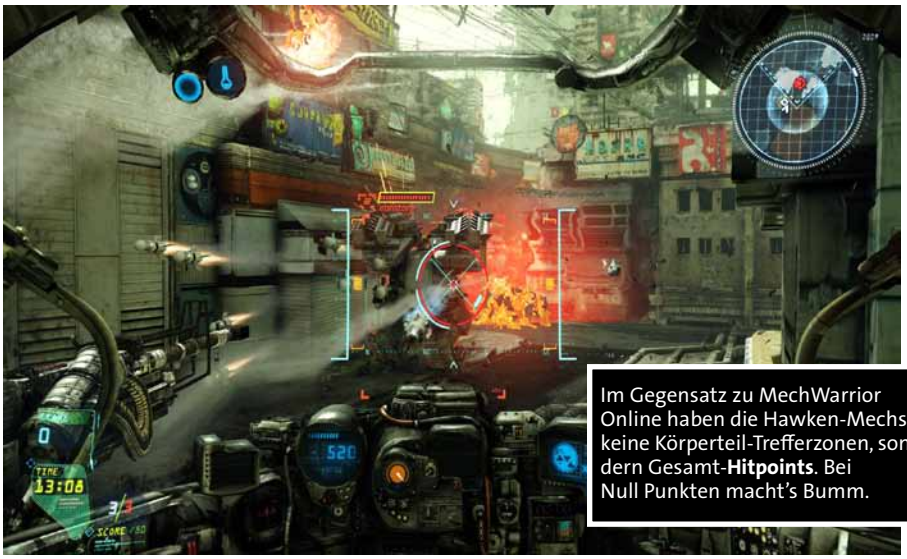
GameStar.de/Quicklink/8360 | Auf DVD: Test-Video

⊕ Stärken

+ rasante Gefechte ohne Leerlauf
+ faires Bezahlsystem ohne »Pay2Win«
+ spannender Belagerungsmodus

⊖ Schwächen

- Matchmaking mischt Level 1 bis 25
- kaum Mech-Spielgefühl



Im Gegensatz zu MechWarrior Online haben die Hawken-Mechs keine Körperteil-Trefferzonen, sondern Gesamt-**Hitpoints**. Bei Null Punkten macht's Bumm.

Belagerungsmodus

Wir füllen an einer von zwei Energiequellen unsere **Energievorräte**, die wir fleissig in der Basis abliefern.

Sobald genug Energie eingesammelt ist, startet ein **Schlachtschiff** Richtung Feindbasis, um sie zu zerstören.

In der Mitte der Map steht eine **Raketenstellung** – wer die erobert, kann das Feindschiff schneller vom Himmel holen.

Zehn Minuten in einer typischen **MechWarrior Online**-Partie: Mech hochfahren, zwei Minuten Richtung vermuteter Front stapfen. Die erste Feindsignatur erscheint auf dem Radar, in anderthalb Kilometern Entfernung hinter einem Hügel. Aufschalten und darauf zu laufen. Nach weiteren 500 Metern und 30 Sekunden die Langstreckenraketen abfeuern. Dem Raketen-Gegenangriff teilweise ausweichen, dabei einen Arm verlieren. Einen vorwitzigen leichten Mech mit mittleren Lasern beharken. Feststellen, dass der leichte Mech nicht nur vorwitzig, sondern auch verdammt clever ist – und zwei Kumpels mitbringt. Nach einer weiteren Minute überhitzen, dann notabschalten, schließlich doch tot umfallen. Die zweite Hälfte der Partie den Teamkollegen zugucken. Oder aussteigen und ein neues Match starten, mit einer anderen Maschine aus dem Arsenal.

Zehn Minuten in einer typischen **Hawken**-Partie: Mech hochfahren, während dessen schon losflitzen. Fünf Sekunden Richtung vermuteter Front boosten. Die ersten drei Feindsignaturen erscheinen auf dem Radar, zwanzig Meter voraus, auf einer erhöhten Plattform. Aufschalten gibt's nicht, stattdessen sofort per Schubdüsen hochschweben. Nach weiteren zwei Sekunden die TOW-Raketen abfeuern, am besten auf den Boden vor den drei Feindmaschinen. Jetzt erst mal dem Raketen-Gegenangriff seitlich ausweichen, dabei Hitpoints verlieren. Kurz in Deckung flitzen, in zehn Sekunden die Maschine komplett reparieren. Einen vorwitzigen leichten Mech mit der Flakkanone beharken. Feststellen, dass der leichte Mech nicht nur vorwitzig, sondern auch verdammt clever ist – und vier Kumpels mitbringt. Nach einer Schrecksekunde explodieren. Nach drei Sekunden Pause in den nächsten Mech steigen und weitermachen.

Frischlinge sterben wie die Fliegen

Dieser Direktvergleich zeigt, wie völlig unterschiedlich sich die beiden Mech-Titel anfühlen. Wer, wie wir, neben **Hawken** auch ausgiebig **MechWarrior Online** spielt, muss sich jedes Mal komplett umstellen – als ob man nach einer Partie **XCOM** in **Company of Heroes 2** (siehe S. 58) geworfen wird. Denn **Hawken** spielt sich viel schneller, zum Beispiel haben alle zwölf Mechs Schubdüsen, mit denen sie nicht nur kurzzeitig vorwärts sausen, sondern auch nach oben schweben, auf Plattformen, Vorsprünge oder Brücken. Sogar beim seitlichen Ausweichen sind die eigentlich tonnenschweren **Hawken**-Mechs unglaublich wuselig unterwegs: Neben dem normalen Strafen über die A- und D-Taste

Rasende Kampf-Toaster
Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Hawken und MechWarrior Online spielen sich so unterschiedlich wie Quake und Arma. Hawken ist dermaßen flott, dass ich höchstens in den schweren Modellen ansatzweise das Gefühl habe, tonnenweise Stahl zu wuchten – mein Mech könnte genauso gut ein normaler Soldat in dicker Panzerung und Wollunterwäsche sein. Zumal die Bewaffnung der Maschinen auch eher in die Soldatenrichtung tendiert. Statt ewig an der perfekten Ausrüstung und Waffenslot-Verteilung zu feilen, geht's hier pragmatisch zu: Gewehr links, Raketenwerfer rechts, Handgranate am Gürtel, los! Wenn Ihnen MechWarrior Online zu langsam ist und Sie das fehlende Mech-Feeling nicht stört, ist Hawken eine flotte Alternative. Die ersten zehn Schlachten müssen Sie aber frustresistent sein, die hochstufigen Mitspieler nehmen Sie in Nullkommanix auseinander. Oh, und spielen Sie unbedingt den packenden Belagerungs-Modus!

(oder ihre Gamepad-Pendants) gibt's per gleichzeitig gedrückter Shift-Taste eine noch flottere Schubdüsen-Variante, sozusagen Sprint-Strafen. Für alle Mechs, wohlgemerkt, nicht nur für die Leichten.

Wer mit **Hawken** anfängt, bekommt eine Gratismaschine sowie drei Modelle zum Ausprobieren. Letztere wechseln alle paar Wochen, wer dauerhaft bei einem Modell bleiben will, kann es kaufen. Sehr fair: Alle Mechs, Waffen, Ausrüstungsgegenstände, Verbesserungen gibt's sowohl für erspielte Hawken-Credits als auch gegen Euro, in Form sogenannter Meteor-Credits. Dann kostet jeder (!) Mech umgerechnet zwischen 3,20 und 3,80 Euro, je nach Dollarkurs und gekauftem Meteor-Credits-Paket – mit größeren Paketen wird das Tauschverhältnis günstiger. Lediglich kosmetische Verbesserungen wie bunte Bemalungen oder schickere, aber nicht bessere Reparaturdrohnen lassen sich ausschließlich für echtes Geld kaufen. Je nachdem, wie gut man (und das eigene Team) spielt, dauert es zwischen zehn und 20 Matches, um die Hawken-Credits für einen weiteren Mech zu sammeln.

Weil die sechs Maps allesamt klein und verwinkelt sind, unterscheiden sich die Mech-Typen und -Primärwaffen nur wenig. Denn **Hawken** ist nahkampflastig: Wer braucht schon Langstreckenraketen, wenn nach spätestens hundert Metern sowieso eine unkaputtbare Mauer im Weg steht? Daher konzentriert sich das Arsenal auf überdimensionale MPs, Granatwerfer oder fette Flakkanonen. Statt unsere Ausrüstung akribisch in Arme, Rümpfe oder Köpfe zu platzieren, gibt's in **Hawken** genau eine Waffe pro Hand. Nach ein paar Levels wird für jeden Mech eine andere Wumme freigeschaltet, dann weicht die erwähnte Flakkanone etwa einer doppelläufigen Gewehrvariante mit mehr Reichweite und schnellerer Schussfolge, die maximale Waffenzahl pro Einsatz bleibt aber immer zwei.

Ganz wichtig: Wer mit Raketen um sich schießt, sollte nicht direkt auf den Gegner zielen, sondern auf den Boden oder eine Wand in seiner Nähe. Denn die flinken Hawken-Mechs sind mit den relativ langsamen Raketen kaum direkt zu treffen. Nahe Einschläge gegen reflektierende Oberflächen richten aber Explosivschaden an – noch so eine Geschichte, bei der sich **MechWarrior**-Veteranen gleich outen, denn die krümmen ohne Zielaufschaltung ja keinen Abzugsfinger. Apropos Raketen: Die kleinere Waffenauswahl macht **Hawken** durch hilfreiche und teilweise witzige Extras wieder wett. Wir können zum Beispiel MG- oder Raketentürme und einen Radarstörer im Gelände platzieren. Oder ein Hologramm des eigenen Mechs, das kurzsichtige Gegner irritiert, die das ganz leichte Wabern des Trugbilds nicht bemerken. Durch solche Extras wird **Hawken** doch taktischer, als die ersten Partien vermuten lassen. Denn wer neu ins Spiel einsteigt, stirbt schnell tausend Tode: Weil das wirklich dusselige Matchmaking-System munter Spieler von Level 1 bis Level 25 mischt, sind Einstiegshürde und Frustgefahr hoch. Doch Durchhalten lohnt sich. Wer ein paar Runden gespielt hat, die Maps ein wenig kennt und die ersten Level-Ups geschafft hat, der bekommt hier eine gute, sehr schnelle Alternative zum geruhsam-klassischen MechWarrior Online. Martin Deppe / MT

Kein »Pay2Win«: Alle zwölf **Mechs** und Ausrüstungsgegenstände können wir mit erspielter Währung oder für wenige Euro kaufen.

TERMIN Open Beta 12.12.2012 PREIS Free2Play USK ab 12 Jahren

Hawken

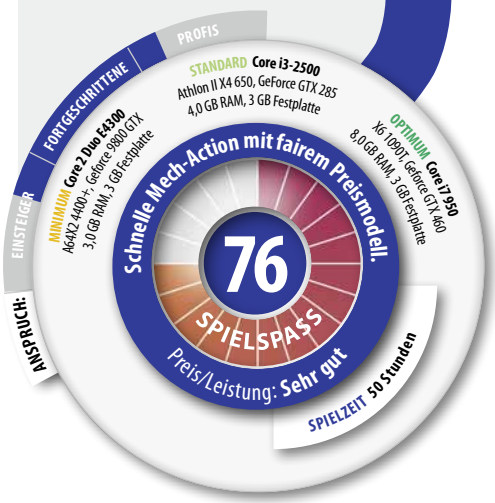
Multiplayer-Shooter

Publisher	Meteor Entertainment
Entwickler	Adhesive Games
Sprache	Deutsch, Englisch, 14 weitere
Ausstattung	nur Download (www.play-hawken.com), kein Handbuch
Kopierschutz	–

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch, Raketenangriff (je 12), Team-Deathmatch, Belagerung (je 24) SPIELTYPEN Internet
DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Matchmaking, Server-Browser
MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden
»Unfaires Matchmaking, dafür ist der Belagerungsmodus top.«

GRAFIK	⊕ ungewöhnlicher, eigenwilliger Grafikstil ⊕ ordentlich animierte Mechs ⊕ viele Trümmer- und Asche-Effekte ⊖ keine Physik-Effekte ⊖ Maps sehen zu ähnlich aus	7/10
SOUND	⊕ wuchtige Waffeneffekte ⊕ dynamische, stimmungsvolle Musik ⊖ kein Surround-Sound	7/10
BALANCE	⊕ keine überstarken Mechs ⊕ faires Bezahlsystem ⊕ kein Pay2Win ⊖ unfaires Matchmaking ⊖ frustrierender Einstieg wegen hochstufiger Mitspieler	7/10
ATMOSPHÄRE	⊕ schnelle, taktische Gefechte ⊕ kein Leerlauf ⊕ sichtbare Kampfschiffe und Raketenstellungen statt Ticket-Punkte ⊖ kein echtes Mech-Gefühl, Mechs spielen sich wie schwere Soldaten	8/10
BEDIENUNG	⊕ unkomplizierte Shooter-Steuerung ⊕ Gamepad-Unterstützung ⊕ übersichtliches Umbau-Interface	9/10
UMFANG	⊕ sechs Maps mit Varianten ⊕ Mech-Baukasten ⊕ regelmäßige Updates und Erweiterungen ⊖ keine Solo-Inhalte	7/10
LEVELDESIGN	⊕ kurze Laufwege ⊕ taktische Höhenvorteile fördern Schubdüsen-Einsatz ⊖ ausschließlich kleine, verwinkelte Maps ⊖ keine Auswirkungen auf Hitzeentwicklung	6/10
WAFFEN&EXTRAS	⊕ zwölf Mech-Grundmodelle ⊕ ausgewogene Waffen, spaßige Ausrüstungsgegenstände (Hologramme!) ⊕ Spezialfähigkeiten ⊖ nur zwei vorgegebene Hauptwaffen pro Mech	8/10
KAMPFSYSTEM	⊕ gute Mischung aus Taktik und Action ⊕ Mech-Klassen mit Stärken und Schwächen ⊖ kaum Fernkampfduelle ⊖ Raketenwerfer passen nicht zum Mech-Prinzip (kein Aufschalten)	8/10
MULTIPLAYER-MODI	⊕ vier Modi, darunter ein hochspannender Belagerungs-Modus ⊕ dramatische Matches, wenn alle taktisch spielen ⊖ teils Spielermangel bei bestimmten Modi-Map-Kombinationen	9/10



Der Einsteiger-Mech »Recruit« ist auch bei erfahrenen Hawken-Spielern beliebt.