

## H.A.W.X: Demo in Arbeit

Beigesteuert von W[N]M Chris  
 Donnerstag, 5. Juni 2008  
 Letzte Aktualisierung Donnerstag, 5. Juni 2008

Seit der Bekanntgabe von Ubisofts erstem Luftkampf Spiel im Tom Clancy Universum, herrscht Aufregung darüber ob es sich eher um ein arcadelastiges oder simulationslastiges Spiel handeln wird. Klassische Tom Clancy Fans und Fans des Flugsimulatoren Genres hoffen auf eine wirklichkeitsnahe Umsetzung aka Simulation, die eher neueren Tom Clancy Fans, welche mit Rainbow Six Vegas oder auch der Ghost Recon Advanced Warfighter Reihe zu jener Community stieÃŸen hingegen, setzen ihre Hoffnung auf ein Spielerlebnis, welches der arcadelastigen Luftkampf Spiele Reihe Ace Combat eher nÃ¤her kommt. Wie das Online Magazin Videogamer.com nun berichtete, dÃ¼rften sich die Fans bald selbst von Tom Clancy's H.A.W.X ein Bild machen kÃ¶nnen.

So soll laut Aussage des Magazins, der International Product Manager von Ubisoft RumÃ¤nien Andrei Costin, in einem Interview verlauten lassen, dass es PlÃ¤ne fÃ¼r eine Demo Version des Spiels gÃ¤be.

"Ja, es gibt PlÃ¤ne fÃ¼r die VerÃ¶ffentlichung einer Demo Version, aber ich kann derzeit noch nichts zu einem genauen Termin sagen. Es wird jedoch ganz sicher eine Demo geben," - Andrei Costin.

GegenÃ¼ber dem Magazin verteidigte Costin auch das Spiel gegen den Vorwurf man wolle nur Ace Combat 6 Fires of Liberation kopieren. H.A.W.X enthalte Features die in jenem Genre absolut neu seien und die es bisher noch nie zuvor in einem Spiel gab. Ubisoft wolle zwar keine Flugsimulation entwickeln, jedoch konzentriere man sich in RumÃ¤nien darauf das Spiel realistisch zu gestalten und eine plausible globale Krise zu prÃ¤sentieren.

"Unsere BemÃ¼hungen sind nicht unbedingt darauf konzentriert uns von Ace Combat zu unterscheiden, aber wir haben eine groÃŸe Anzahl von Flugzeugen, Ã¼ber 50 lizenzierte, realistische Flugzeuge, realistische SchauplÃ¤tze und wir haben eine realistische Welt. Hier ist beispielsweise Rio de Janeiro. Das Gameplay, bei dem man einen Hilfs Modus ein- und ausschalten kann, wird es dem Spieler erlauben, einige unglaubliche FlugmanÃ¶ver auszufÃ¼hren. Dies ist einfach etwas neues in diesem Genre, dass es bisher so noch nicht gegeben hat." Costin weiter:

"Wir wollen nicht irgendetwas verbessern oder hinzufÃ¼gen, sondern unser Plan besteht darin, etwas innovatives und neuartiges zu entwickeln - das ist unser Ziel. Wir wollen den Spielern etwas Neues bieten, dass von uns kommt und nicht von jemand anderem."

Ob es Ubisoft RumÃ¤nien gelingen wird, mit Tom Clancy's H.A.W.X etwas eigenes fest im Markt etablieren zu kÃ¶nnen, werden Fans wohl erst im September feststellen wenn das Spiel fÃ¼r die Xbox 360, die Playstation 3 und den PC erscheinen soll.

Ã