

H.A.W.X: Von Action Simulationen und Kameraperspektiven

Beigesteuert von W[N]M Chris

Freitag, 20. Juni 2008

Letzte Aktualisierung Sonntag, 30. November 2008

So einige Fragen blieben auch nach der Präsentation von Ubisofts Luftkampfspiel während der Ubidays offen, darunter waren vor allem Fragen, wie welchem Genre H.A.W.X zugeordnet werden kann, ob es mehr als nur die in der Vorführung (wir berichteten) gezeigten Kamera-Perspektiven geben wird und natürlich auch inwiefern Realismus eine Rolle über den virtuellen Wolken spielen soll.

Nun hat sich eine Community Managerin des Publishers, der fragenden User angenommen und die Antworten der rumänischen Entwickler präsentiert.

Direkt aus Rumänien erreichen uns folgende neue und spannende Antworten:

Ist H.A.W.X eine Simulation oder doch eher ein actionlastiger Titel?

H.A.W.X besteht aus einer gesunden Mischung aus Simulation und Action-Gameplay. Wir nutzen eine absolut realistische Physikengine, die so angepasst wurde, dass jeder Spieler mit dem Titel seinen Spaß haben kann. Unser Ziel ist es, dass das Spielgeschehen in die Tiefe gehen kann, aber nicht bereits zu Beginn zu komplex wirkt. So wirkt das Spiel auf den ersten Blick sicherlich so, als würde es lediglich eine abgespeckte Flugerfahrung bieten, wir haben es aber geschafft, das Ganze so authentisch zu gestalten, dass viel Raum für die Verbesserung der eigenen Fähigkeiten besteht. Umso mehr der Spieler also spielt, desto besser wird er auch mit seinem Fluggerät zurecht kommen. In anderen Worten kann die Philosophie hinter dem Spiel auch so zusammengefasst werden: H.A.W.X zielt nicht darauf ab, die Realität zu simulieren, baut aber darauf auf und liefert so eine akkurate Spielerfahrung, die es allen Spielern erlaubt, komplexe und großartige Manöver zu fliegen. Jeder Spieler wird die gleichen Waffen haben – wie er sie aber einsetzt, ist eine ganz andere Sache!

Welche Kameraperspektiven gibt es im Spiel? Ich würde so gerne in der Cockpitperspektive spielen.

Es wird für jedes der mehr als 50 Fluggeräte eine spezielle Cockpitperspektive im Spiel geben.

Die Auswahlmöglichkeiten sind davon abhängig, in welchem –Assistance Mode– sich der Spieler befindet. Mit aktiviertem Modus kann man eine Kamera aus der dritten Person mit 360 Grad-Steuerung, die angesprochene Cockpitperspektive und eine Kamera aus der Ego-Sicht auswählen. Ist der –Assistance Mode– deaktiviert, steht eine spezielle Dogfight Kamera zur Verfügung. Derzeit arbeiten wir an der Cockpitperspektive, weswegen wir euch leider auch noch keine Eindrücke von dieser Ansicht zeigen können.

Andere allgemeine Kameraperspektiven: Waffenkamera, Wiederholung und cineastische Kamera.

Gibt es eine Munitionsbegrenzung?

Ja.

Ist die Geschichte hinter H.A.W.X fiktional oder mit realistischem Hintergrund?

H.A.W.X spielt im Universum von Tom Clancy, daher steuert ihr echte Flugzeuge über realistische Landschaften.

Alle Flugzeuge wurden in Zusammenarbeit mit den Herstellern detailgetreu nachgestellt und basieren auf den realen Vorbildern. Zusätzlich wurden die Landschaften mit exakten Satellitendaten abgestimmt, so dass die Spielerfahrung so authentisch wie möglich sein wird.

Die Geschichte spielt in der nahen Zukunft, zwischen den Jahren 2014 und 2019, in einem Szenario basierend auf Risiken, die bereits heute von den nationalen Behörden, Nachrichtendiensten und Militärexperten ins Auge gefasst werden.

Â