

HAWX: Mit den Adlern unterwegs

Beigesteuert von W[N]M Chris

Freitag, 11. Juli 2008

Letzte Aktualisierung Sonntag, 30. November 2008

Einen Mix aus Flugsimulator und Taktik - Shooter, nannte Lead Game Designer Thomas Simon einst sein Luftkampf Spiel unter dem Tom Clancy Banner. Hochauflösende Bodentexturen, dichte Rauchschwaden von verschossenen Raketen, ein glaubhaftes Szenario und realistische Flugzeugmodelle sollen H.A.W.X. zum Bestseller machen, hofft Publisher Ubisoft. Um sicherzustellen, dass die Ausgaben für den Kauf der Tom Clancy Lizenz nicht umsonst waren, will man zudem mehr und mehr die Spiele untereinander verbinden. Bereits in EndWar werden beispielsweise H.A.W.X. Piloten über den Himmel ziehen, sobald man einen Luftschlag anordnet, Ghosts bzw. ehemalige Mitglieder des Teams Rainbow stärken neutrale Satellitenverbindungsknoten und strategische Informationen erhält man - die Fans ahnten es bereits - von der autonomen NSA Abteilung Third Echelon bekannt aus Splinter Cell. Auch H.A.W.X. bildet da keine Ausnahme.

{slide=Missile Mayhem - Ingame Video}

{flvremote}http://xbox360movies.gamespy.com/xbox360/video/article/887/887707/hawx_missilemayhem_070908_flvlowwi.de.flv{/flvremote}{/slide}

Tatsächlich soll die Vernetzung des Tom Clancy Universums noch intensiver werden. So gilt es beispielsweise in einer der 20 Mehrspieler Maps namens "Wildhorse", den Start eines Moduls für das Raketenabwehrschild der USA sicherzustellen, ein Ereignis welches u.a. später in Tom Clancy's EndWar zum dritten Weltkrieg im Clancy Universum führen soll. Auch Scott Mitchell, Teamleiter der militärischen Aufklärungseinheit Ghosts wird ebenfalls Bekanntschaft mit den mutigen Piloten des H.A.W.X Squads machen dürfen, wenn er sie um Luftunterstützung bittet (bereits zu Anfang darf der Spieler eine Mission aus Ghost Recon Advanced Warfighter 2 nachspielen - dieses Mal jedoch in luftiger Höhe).

Trotz allem visuellen Realismus und dem ambitionierten Ziel, H.A.W.X zu einem Puzzleteil im Tom Clancy Universum zu machen, scheint H.A.W.X jedoch kein Flugsimulator alter Schule zu werden, wie es sich so mancher Fan gewünscht haben mag. Wie jetzt unsere britischen Kollegen von GameSpy im Zuge eines Hands On berichteten, seien manche der Mitarbeiter, die Spieler mit deaktiviertem Assistenten Modus vollbringen können, zwar nett anzusehen, jedoch weitgehend unrealistisch. Generell zielt der Titel mehr darauf ab, actionorientierte Spieler anzusprechen, als Simulationfans, so GameSpy. Fans von Flugsimulationen, die sich mit den akustischen Warnsignalen und optischen HUD Anzeigen nicht anfreunden können, dürfen aber ausatmen denn H.A.W.X ermutigt den Spieler mehr und mehr dazu ohne Flugassistenten zu fliegen - im Multiplayer schweigt die Computerstimme, laut dem Online Magazin sogar dauerhaft.

Voll des Lobes waren die Kollegen hingegen für die grafischen Details im Spiel. So sei eine weitere Mehrspieler Map in Afghanistan angesiedelt und schaue auch entsprechend aus, vollständig mit Infrastrukturanlagen und dem typischen mittleren Osten Flair. Die Entwickler seien sogar so weit gegangen das AI-Pipelines bei Beschuss an der entsprechenden Stelle eine Flamme speien würden. Ob das Spiel sich bei all den Ambitionen aber schlussendlich im Tom Clancy Universum etablieren können wird, werden Fans wohl erst erfahren wenn Tom Clancy's H.A.W.X im ersten Quartal 2009 erschienen ist.

{slide=Target Hit - Ingame

Video}{flvremote}http://xbox360movies.gamespy.com/xbox360/video/article/887/887707/hawx_targethit_070908_flvlowwi.de.flv{/flvremote}{/slide}