



Explosionen reißen Einzelteile von den Fahrzeugen und umstehenden Objekten.



Hinterhalt! In einer schmalen Gasse greifen uns Feinde von drei Seiten an (rote Rauten).

Die verkabelten Vier

GHOST RECON 3

Der dritte Teil der Taktik-Shooter-Reihe trägt den Beinamen »Advanced Warfighter« – hochentwickelter Krieger. Aber bringt er auch das Genre voran?



Aztekische rituelle Menschenopfer? Ach, die waren doch eigentlich gar nicht so viel anders als die europäische Kriegsführung: Während in Europa Kämpfer in der Schlacht getötet wurden, starben sie im Reich der Azteken eben danach. Die »Ghosts«, Elitesoldaten der nahen Zukunft, haben nicht vor zu sterben. Weder in der Schlacht, noch danach – auch wenn Sie auf ehemals aztekischem Boden in den Krieg ziehen. Im Taktik-Shooter **Ghost Recon Advanced Warfighter** kämpfen sich die harten Burschen nämlich durch das riesige Mexico City.

Geisterstunde

Amerikaner besetzen Mexico City? War das nicht 1847? Stimmt, aber in **Ghost Recon 3** schreiben wir das Jahr 2013, und die US-Truppen sind diesmal gekommen, um zu helfen: Der mexikanische General Ontiveros und sein fanatischer Sohn haben einen Putsch angezettelt und sowohl den amerikanischen als auch den mexikanischen Präsidenten entführt. Da zögert die US-Army nicht lange und wirft ihre besten Kämpfer in die Schlacht: die Ghosts. Schon wenige Sekunden nach dem Spielstart finden wir uns

als Fallschirmspringer Captain Scott Mitchell in den Wolken über Mexico City wieder. Die Stadt wirkt riesig, sie reicht, so weit das Auge blicken kann. Eine große Spielwelt wie **Far Cry** oder gar **Boiling Point** hat **Ghost Recon 3** zwar nicht, doch die geschickten Levelbegrenzungen täuschen darüber hinweg, dass der Taktik-Shooter wie üblich aus aneinander gereihten Abschnitten besteht. Statt unsichtbarer Mauern versperrt uns Maschendrahtzäune, Häuserfronten oder behelfsmäßige Barrikaden den Weg. Als wir mit dem Fallschirm landen, sind wir uns sicher: Wenn wir nur woll-

ten, könnten wir endlos weit marschieren. Wollen wir aber nicht – wir müssen erstmal unsere Kameraden einsammeln.

WLAN-Party

Wie viele Elitesoldaten braucht man, um die größte Stadt der Welt zu befrieden? 100.000? 10.000? Doch wohl mindestens 1.000! Nein, vier reichen da schon, solange es Ghosts sind. Die sind nämlich nicht nur mit den fortschrittlichsten Waffen ausgestattet, sondern auch voll vernetzt: Jeder Kämpfer trägt ein Monokel vor dem linken Auge, das Informationen über Himmelsrichtung, Wegpunkte

BEISPIELMISSION: DIE GHOSTS SOLLEN ZWEI PANZER ZURÜCKEROBERN



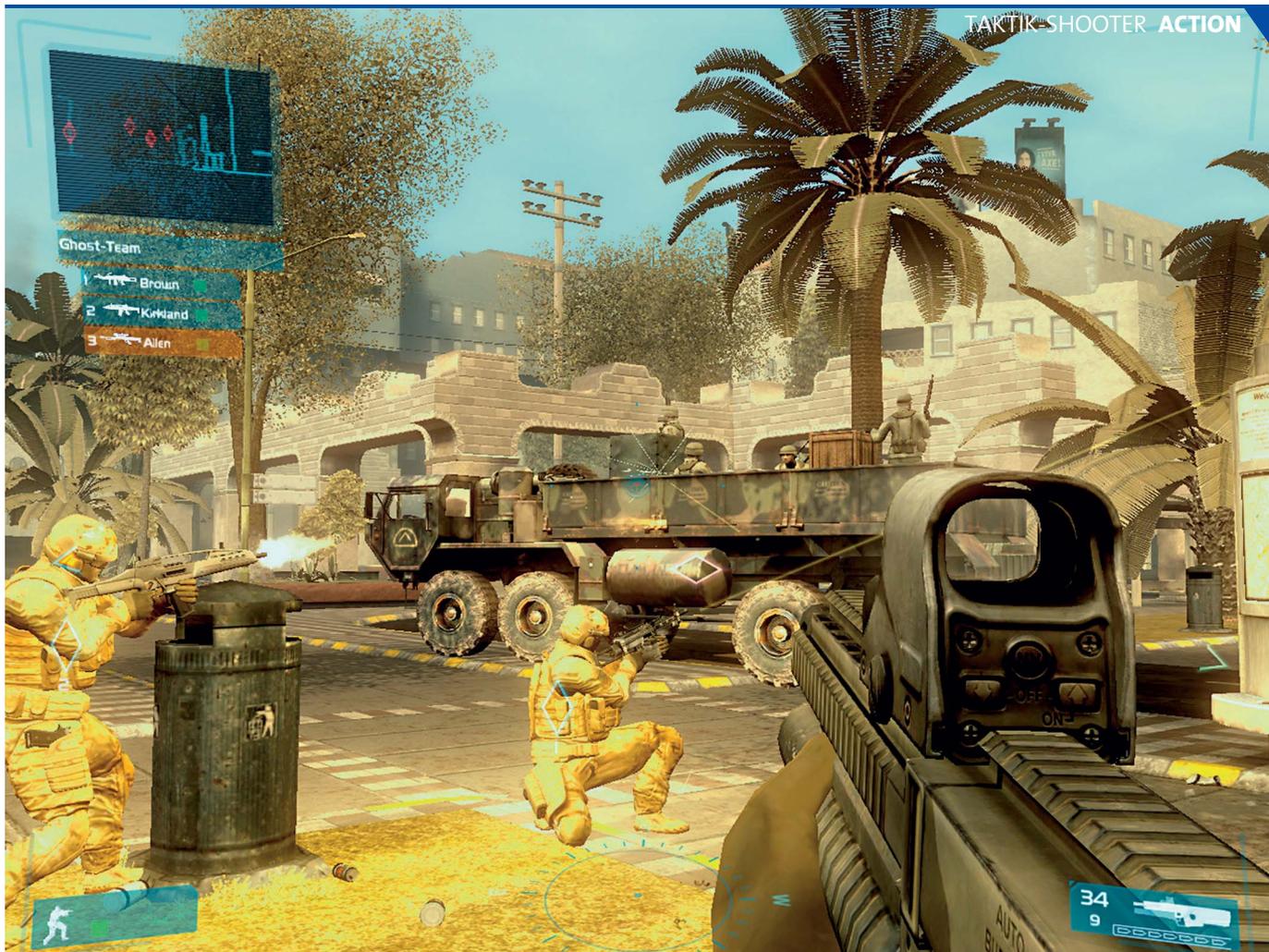
Bevor wir überhaupt einen Feind zu Gesicht bekommen, hat der **Scharfschütze** links schon den ersten erledigt.



In den **Barracken** werden amerikanische Panzerfahrer gefangen gehalten. Die müssen wir befreien.



Unsere **Kameraden** sind frei. Wir geleiten sie zu ihren Fahrzeugen, doch diese sind noch unbewaffnet.



Ein **Truppen-transporter** der Rebellen fährt gerade-
wegs in unse-
ren Hinterhalt.

und sogar die Position von Freunden und Feinden einblendet. Das System umfasst außerdem zwei Kommunikationssysteme. Über das Narcom schickt Ihnen das Ghost-Hauptquartier Videoszenen mit TV-Berichten oder Durchsagen des kommandierenden Offiziers. Die Clips enttäuschen allerdings: Die darin erscheinenden Personen sind nur rudimentär animiert, die Sprecher wirken gelangweilt.

Cross, Aldä!

Fängt in diesem Artikel nicht jeder Absatz mit einer Frage an?

Ja, aber dieser nicht. Na gut, tut er doch, aber damit ist jetzt Schluss. Denn ohne Frage ist das Crosscom eines der praktischsten Spielelemente von **Ghost Recon 3**. Sobald Sie Ihre drei Kameraden um sich geschart haben, werden deren Namen am linken Bildschirmrand aufgelistet. Mit Mausrad, Nummertaste oder Zielkreuz wählen Sie einen oder alle drei aus und befehlen per Tastendruck und übersichtlicher Menüleiste, ähnlich wie in **SWAT 4**, was der oder die Männer tun sollen: losmarschieren, decken, angreifen, stop-

pen oder Ihnen folgen. Dabei denken die Ghosts mit: Anstatt sich wie in **Brothers in Arms** sklavisch an genau die Stelle zu begeben, auf die Sie gezeigt haben, suchen sich die Soldaten in **Ghost Recon 3** ihre eigene Deckung im Umkreis einiger Meter. Das hat jedoch auch einen Nachteil: In der Regel weigern sich die Kämpfer, auf exakt die Position zu marschieren, die Sie für richtig halten. Stattdessen bleiben Sie auf ihrem nächstgelegenen Lieblingsplätzchen stehen und verkünden stolz: »Ich bin hier!« Spätestens beim drit-

ten Fehlmanöver werden Sie entnervt zurückrufen: »Du solltest aber dort sein!«

Masterplan

Weitaus präzisere Befehle geben Sie über die taktische Karte. Ähnlich wie im Commander-Modus von **Battlefield 2** sehen Sie hier das Schlachtfeld in der Draufsicht. Jetzt können Sie jedem einzelnen Soldaten Marschpunkte, Verteidigungsrichtungen und Angriffsziele zuweisen und komplexe Manöver planen. So funktioniert die Wegfindung der Kameraden



Auf dem Weg zum Munitionsdepot greifen uns **Hub-schrauber** an. Der Raketenwerfer macht dem ein Ende.



Wir weisen die **Artillerie** per Funk an, einen weiteren Helikopter zu zerstören, bevor er abheben kann.



Die beiden **Panzer** sind geladen und einsatzbereit. Nun kann uns nichts mehr aufhalten. Auf ins Gefecht!

LESER-TEST: GHOST RECON 3

Sofort mittendrin

Ghost Recon 3 hat mich von der ersten Sekunde an gefesselt. In kürzester Zeit ist man hier Teil der Action. Mit wenigen Mausclicks gebe ich meinem Team Befehle, für komplexere Manöver gibt's den übersichtlichen Taktikbildschirm – auch wenn das Team manchmal eigene Vorstellungen davon hat, was richtig ist. Aber naja, das passiert den Gegnern auch manchmal.



Christopher Scheibel, 32, Angestellter

Wirklich frustriert haben mich nur die zu weit verteilten Speicherpunkte, doch die spannende Geschichte und die stimmige Welt machen das wie-der mehr als wett.

Ein Muss für Taktikfreunde

Ghost Recon 3 bringt wieder richtiges Leben ins etwas angestaubte Taktik-Genre: Ich kann mein Vorgehen genau planen, ohne dass dabei wie in SWAT 4 die Action auf der Strecke bleibt. Gut, die KI-Kameraden gehen manchmal etwas ungeschickt in Deckung, aber wir sind ja hier nicht bei Full Spectrum Warrior – hier kann und muss ich ja auch selber mitkämpfen.



Florian Heinbach, 16, Schüler

Trotzdem: Ohne Teamspiel geht in Ghost Recon 3 nichts. Nur wer seine Kameraden clever einsetzt, kann in den unheimlich realistischen Straßen von Mexico City überleben.

besser, und präzises Timing ist dabei auch kein Problem: Auf Wunsch setzen Sie alle Ghosts gleichzeitig in Bewegung oder lassen die Männer nach und

nachlostraben. Das funktioniert auch außerhalb der taktischen Karte mit dem Crosscom. Sollte ein Flankenmanöver mal aus dem Ruder laufen, weil einer der Ghosts zu lahm ist, halten Sie die übrigen einfach an – Genial!

ALEXANDER BECK

alex@gamestar.de

Ich liebe taktische Shooter, deshalb müsste Ghost Recon 3 ja eigentlich genau das Richtige für mich sein. Allerdings leidet die Dynamik des Spiels etwas unter dem ständigen Wechsel zwischen Taktikbildschirm und Ego-Perspektive. Da bevorzuge ich die Xbox-360-Version: Da bleibt zwar weniger Spielraum für taktische Finessen, dafür kann ich durch das bessere Crosscom ungestört an den bombastisch inszenierten Straßenkämpfen teilnehmen – ohne viel Zeit an das nötige Truppmangement zu verlieren.



»Stop and Go«

Kein Durchblick

Teil des Crosscom ist außerdem ein kleiner Monitor am linken oberen Bildschirmrand. Hier blicken Sie durch die Helmkamera eines ausgewählten Soldaten. Doch anstatt wie in der Xbox 360-Fassung des Spiels die Sicht des Kämpfers in Echtzeit wiederzugeben, stellt **Ghost Recon 3** auf dem PC nur zweifarbige Gitternetzlinien dar – keine Chance zu erkennen, was Ihr Mann da gerade sieht. Zoomen Sie die Ansicht bildschirmfüllend her-



Der **Black-Hawk-Helikopter** bringt Sie von einem Einsatz zum nächsten.

an, erkennen Sie zwar mehr Details, sind dabei aber bewegungs- und kampfunfähig und können den Blickwinkel des Soldaten nicht verändern. Das mag im Sinne des Erfinders sein, da Sie nicht wie im Vorgänger zwischen den Kämpfern hin- und herwechseln sollen, hätte aber dem ansonsten hohen Realismus keinen Abbruch getan. Immerhin könnten Sie Ihrem Kameraden ja per Funk zuzischen: »Dreh Dich mal nach rechts, ich hab da was gesehen!«

Augen auf beim Amoklauf

Der linke Videoschirm wäre vollkommen nutzlos, gäbe es da

nicht noch die unbemannten Drohnen. Ab und zu stellt Ihnen die Army so ein fliegendes Auge zur Verfügung. Das kommandieren Sie wie einen Ghost herum, damit es Ihnen aus der Luft sämtliche Feinde im Umkreis zeigt. Wie bei den Soldaten zoomen Sie die Ansicht des UAV bildschirmfüllend heran und observieren die Putschisten so von oben. Doch dabei bestimmt das Spiel selbst, welchen Gegner sich die Drohne gerade anschauen will. Eine steuerbare Kamera wäre hier viel sinnvoller gewesen, denn nur selten wählt das UAV eine günstige Perspektive. Der Nutzen der Drohnen liegt indes wo-

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- 1 Wählen Sie bei Grafikkarten mit 128 MByte Speicher nur niedrige Texturqualität. Sonst leidet die Performance stark, oder das Spiel stürzt ganz ab.
- 2 Stellen Sie die »Schatten« auf »Niedrig« oder »Aus«, um je nach 3D-Karte bis zu 20 Prozent mehr Frames herauszuholen.

3 Das Senken der »Nacheffekte« bringt auf Kosten der Optik teils deutlich mehr Leistung.

CHECKLISTE

- 3,8 GByte Speicherplatz
- 2,0 GHz Prozessor
- 1024 MByte RAM
- DirectX-9-Karte
- DirectX 9.0c



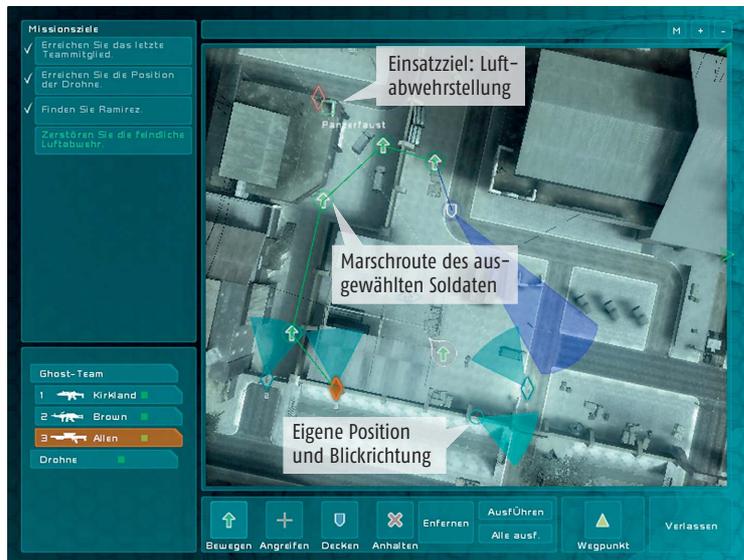
PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	MAXIMALE DETAILS								
			Geforce 4 Ti	Rad. 9500/9600/9700	Geforce FX 5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600 GT	Radeon X800 GT	Geforce 6800 GT	Radeon X850 XT	Geforce 7800 GT
512 MBYTE	2,0 GHz XP/2.000+	800x600 ⁹ 1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,5 GHz XP/2.400+	1024x768 1280x1024 ⁹	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	3,0 GHz XP/2.800+	1280x1024 ⁹ 1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■
			■	■	■	■	■	■	■	■	■
1024 MBYTE	2,0 GHz XP/2.000+	800x600 ⁹ 1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,5 GHz XP/2.400+	1024x768 1280x1024 ⁹	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	3,0 GHz XP/2.800+	1280x1024 ⁹ 1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■
			■	■	■	■	■	■	■	■	■

1) minimale Details 2) mittlere Details

■ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar



Auf der taktischen **Karte** planen Sie mit wenigen Mausclicks raffinierte Manöver.



Die mächtigen Panzer kriegen Sie am besten mit Raketenwerfern klein.

anders: Wie auch Ihre Kameraden markieren sie entdeckte Feinde mit einer in die Spielgrafik eingebundenen roten Raute. Das nimmt Ihnen jedoch nicht das Hinschauen ab: Anders als in der **Brothers in Arms**-Serie werden nicht alle sichtbaren Feinde markiert, sondern nur die, die Ihre Kameraden erspähen – die perfekte Mischung aus Benutzerfreundlichkeit und Realismus.

Straßenfeger

Den Realismus schreibt **Ghost Recon 3** an jeder Ecke groß – buchstäblich: Die Spielumgebung wirkt tatsächlich wie ein umkämpftes Stadtgebiet. Achtlos auf der Kreuzung zurückgelassene Fahrzeuge, brennende Autowracks und im Hintergrund lächelt ein Bikinimodel von der (echten) Werbetafel. Viele Objekte in den Levels sind zerstörbar: Blumenkübel zerbersten, Laternen knicken um, Autos zerfallen in ihre Bauteile. Da wundert's nicht, dass weit und breit keine Zivilisten zu sehen sind: Als uns die ersten Querschläger um die Ohren

zwitchern, ziehen selbst wir sofort den Kopf ein. Auch die übrige Klangkulisse ist fantastisch: Ständig jagen Helikopter und Düsenjäger über die Stadt, im Hintergrund hören wir schweres MG-Feuer. Und als wir eine schwarze Nobelkarosse zerschießen, geht deren Alarmanlage an. Allerdings wirken die deutschen Sprecher etwas unmotiviert, auch wenn Sie den einen oder anderen aus dem Fernsehen kennen dürften.

Allein machen sie dich ein

Neben UAV und Ghosts dürfen Sie ab und zu noch Artillerie, Kampfhubschrauber oder Panzer dirigieren. Zwei der elf aneinanderhängenden Missionen bestreiten Sie allerdings allein: Sie jagen einem Störsender nach, der Crosscom und Narcom lahm legt. Wegen des Geräts müssen Sie ein ständiges Bildflirren ertragen, denn das Ding beeinträchtigt auch Ihr Monokel – dabei hätte sich jeder Soldat das fehlerhafte Guckerchen längst vom Auge gerissen. Die Einzelkämpferien



Praktisch: Ein Apache-Hubschrauber zerlegt für uns feindliche Artillerie.

hemmen den Spielfluss: Ohne Teamkollegen und UAV-Überwachung hängen Sie ständig vor der taktischen Karte und suchen jeden Pixel nach Gegnern ab. Die können nämlich vortrefflich schießen: Ein MG-Nest mährt Sie aus 100 Metern in Sekundenbruchteilen nieder. Daher heißt es: Karte prüfen, losrennen, kämpfen, Karte prüfen, losrennen. Ausrutscher können Sie sich dabei nicht leisten, denn freies Speichern gibt's in **Ghost Recon 3** nicht. Der for-

dernde Schwierigkeitsgrad und die stellenweise wechselnden Feindpositionen zwingen Sie in allen Missionen zu langsamem, konzentriertem Vorgehen – so liegen die Checkpunkte durchaus mal 30 Spielminuten auseinander! Frustrierend, wenn man da auf den letzten Metern überraschend zu Boden geht. Ihre Kameraden stecken das hingegen locker weg: Die sind in der nächsten Mission quicklebendig wieder da.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **E50**

GHOST RECON 3 TAKTIK-SHOOTER			
PUBLISHER	Grin / Ubisoft	RELEASE (D)	3.5.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 2 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre
GEEIGNET FÜR			
EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER		PROFI
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10		
VERGLEICHBAR MIT BIA: Earned in Blood (82, GS 12/05) Taktik-Gefechte im Zweiten Weltkrieg.			
SWAT 4 (80, GS 05/05) Keine Story, dafür spannende Polizeieinsätze.			
TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	<input type="checkbox"/> Geforce 6600/GT	2,0 GHz Intel	2,5 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Rad. .9500/9600	<input type="checkbox"/> Radeon X800 GT	XP 2000+ AMD	XP 2400 + AMD
<input type="checkbox"/> Rad. .X600/X700	<input type="checkbox"/> Geforce 6800/GT	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
<input type="checkbox"/> GF FX 5800/5900	<input type="checkbox"/> Radeon X850 XT	4,5 GB Festpl.	4,5 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Rad. .9700/9800	<input type="checkbox"/> Geforce 7800		
LAUTSPRECHER	<input type="checkbox"/> Stereo	<input type="checkbox"/> 2 vorne, 2 hinten	<input type="checkbox"/> 5.1
MULTIPLAYER SEHR GUT			
FAZIT	Gelingene Umsetzung des Taktik-Systems.		
MODI	Koop, Belagerung		

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Vergessen Sie die Xbox-360-Fassung. Bitte. Da funktioniert das Crosscom nämlich, wie es soll. Aber das sehnsüchtige Schielen in Richtung Fernseher und Konsole bringt ja nichts, also vergessen Sie die Xbox 360 wieder. Die PC-Version bietet ohnehin eine völlig andere Spielerfahrung. Hier verbindet Ghost Recon 3 die besten Elemente seiner Genre-Vorgänger zur fast perfekten Mischung: zackige Kommandos à la Brothers in Arms, das übersichtliche Befehlsmenü aus SWAT 4 und komplexe Planung wie in Raven Shield, gehüllt in packende Atmosphäre vom Kaliber eines Call of Duty. Außerdem, ein Shooter ohne Maus? Ich sag's ja: Vergessen Sie's.

»Gespensisch gut«



BEWERTUNG

GRAFIK	+ schicke Animationen + imposante Explosionen	9 / 10
SOUND	+ toller Gefechtslärm - lahme deutsche Sprecher	9 / 10
BALANCE	+ Heilung nach Speicherpunkt - happiger Schwierigkeitsgrad	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ zerstörbares Terrain + Bürgerkriegsstimmung	10 / 10
BEDIENUNG	+ komplexe, aber eingängige Steuerung - kein freies Speichern	7 / 10
UMFANG	+ sehr lange Missionen + Koop-Modus	9 / 10
LEVELDESIGN	+ freie Levels mit glaubwürdigen Begrenzungen	9 / 10
KI	+ Gegner schießen Deckung kaputt - Kameraden teils störrisch	7 / 10
WAFFEN	+ wählbares Arsenal - Gegnerwaffen nicht benutzbar	8 / 10
HANDLUNG	+ durchgängige, spannende Handlung ohne Atempause	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten - SOLO-SPASS 25 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 40 Stunden

FAZIT: TAKTIK-SHOOTER FÜR FORTGESCHRITTENE.

