



In Mexico City wimmelt's nur so von Deckungsmöglichkeiten: Autos, Bäume, Blumenkübel. Dadurch wirkt die Umgebung bewohnt - obwohl es nirgends Zivilisten gibt.

Abenteuer Großstadt

GHOST RECON 3

Auf der Xbox 360 ist der Taktik-Shooter schon jetzt ein Hit. Die PC-Fassung verspricht, ebenfalls einer zu werden.

In einem Einkaufszentrum verloren zu gehen, ist ja schon unangenehm genug. Aber in einer Metropole wie Mexico City abhanden zu kommen, das kann einem wirklich den Tag versauen. Besonders, wenn man der ameri-

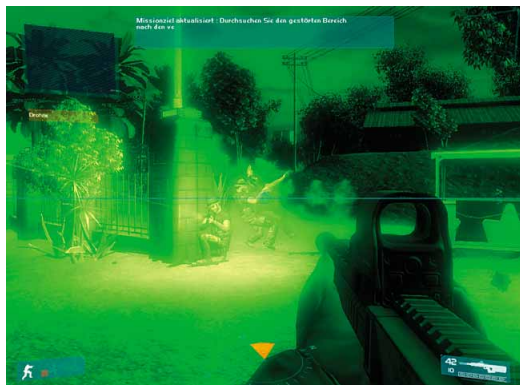
kanische Präsident ist, und in der Stadt eine Militärrevolte tobt. Aber die US-Regierung schickt ihrem Oberhaupt die besten Soldaten hinterher, die sie zu bieten hat: ein vierköpfiges Team der Spezialeinheit »Ghosts«. Im Taktik-Shooter

Ghost Recon 3 retten Sie Mexiko, den amerikanischen Präsidenten und... seinen Football.

Gassenhauer

Wieso sollten Soldaten einen Football retten? Geduld, liebe Leser, dazu später mehr. Eigent-

lich fängt die Mexikoreise für die Ghosts ganz alltäglich an: Im Rahmen einer internationalen Sicherheitskonferenz, an der auch der amerikanische Präsident teilnimmt, sollen die vier für Sicherheit sorgen. Da raubt eine paramilitärische Gruppierung die streng geheime Funkanlage Guardrail IX, und damit endet der Babysitting-Auftrag für die Ghosts – sie sollen das Gerät zurückholen. Wir springen über Mexico City mit dem Fallschirm ab. Das Panorama aus der Luft ist beeindruckend: Die Stadt reicht von Horizont zu Horizont, und anstatt uns per Ladevorgang in ein kleines Level zu mogeln, platziert uns **Ghost Recon 3** ohne Zwischenschnitt mittendrin: Der Level wirkt unendlich groß! Keine



Mit aktiviertem Nachtsichtgerät absolvieren wir eine Solomission.



Per Mausklick setzen wir den Scharfschützen auf sein Ziel an.



Aus den anfänglichen Scharmützeln wird ruckzuck ein echter kleiner Krieg, inklusive Panzern, Hubschraubern und Artillerieschlägen.

unsichtbaren Wände oder hüft-hohe Mauern, hinter denen die Welt abrupt endet. Stattdessen sorgen Sackgassen, hohe Mauern oder Barrikaden für glaubwürdige Begrenzungen. Das erzeugt ein beklemmend realistisches Umgebungsgefühl. Das Stadtviertel wirkt wie eine Bürgerkriegszone: brennende Fahrzeugwracks, achtlos zurückgelassene Autos, in der Distanz hören wir Explosionen und ratternde MGs. Weit und breit sehen wir keine Zivilisten – die haben längst die Flucht ergriffen. Und, Moment: Wo sind überhaupt unsere Kameraden?

Einäugiger Bandit

Unser Team wurde beim Abwurf vom Winde verweht. Also machen wir uns auf, die Kollegen zu suchen. Ganz alleine sind wir dabei aber doch nicht: Mit dem futuristischen »Cross Com«-Kommunikationssystem sind wir stets mit der Einsatzzentrale verbunden. Ein Monokel vor dem linken Auge blendet uns dabei wichtige Daten ein: Himmelsrichtungen, Wegpunkte oder die Standorte unserer Kollegen. Im leicht futuristischen Szenario von **Ghost Recon 3** wirkt das nicht fehl am Platz

oder symbolüberladen, im Gegenteil: Hier lässt sich endlich schlüssig erklären, warum ein Soldat am Rand des Blickfelds seinen Munitionsvorrat und Gesundheitszustand überprüfen kann. Bevor wir unser Team wieder vereinen können, liefern wir uns schon erste Gefechte mit patrouillierenden Rebellen. Die verhalten sich nicht nur recht clever und gehen bei Beschuss in Deckung, sondern kreuzen bei jedem neuen Spielstart woanders auf. Das macht die Einsätze unberechenbar und spannend – wie so manches Football-Spiel. Ach ja, der Football, das wohl gefährlichste Männerspielzeug der Welt... aber dazu kommen wir später.

Powerslide

Mit dem Cross-Com-System kommandieren wir außerdem unsere Kameraden. Ähnlich wie in **SWAT 4** oder **Brothers in Arms** befehlen wir mit Klicks in die Spielgrafik, wo unsere Mannen hinschauen, hinlaufen oder hinschießen sollen. Für komplexere Manöver öffnen wir die taktische Karte. Hier sehen wir unsere unmittelbare Spielumgebung aus der satellitengestützten Vogelperspektive, set-

zen den Ghosts Wegpunkte und können so geschickte Flankenmanöver kommandieren. Pausiert wird das Spiel dabei aller-

dings nicht – das macht die Feuergefechte besonders aufregend. Die Ghosts kämpfen aber auch auf eigene Faust sehr gut. Schicken Sie sie aufs freie Feld, suchen sich die Burschen selbstständig Deckung. Dabei gehen die Soldaten nicht zimperlich mit Mensch und Material um: Wie wir können sie sich aus vollem Lauf zu Boden werfen und so bäuchlings aus der Schusslinie hechten wie ein Football-Spieler in die rettende Endzone. Ach ja, der Football, die tragbare Massenvernichtungswaffe... Geduld, liebe Leser.

Funkmiethubschrauber

So gut ausgerüstet und clever die Ghosts auch sind: Die Guerrillas entkommen mit Guardrail IX. Denn hinter dem Raub steckt weit mehr, als wir zunächst errahnen. Während wir noch vereinzelt Terroristen nacheilen, greift ein Großaufgebot aufständischer Militärs die Innenstadt an. Putschversuch! In dem Durcheinander gehen die Präsidenten Mexikos und der Vereinigten Staaten verloren – die Ghosts müssen die ho-



Gegner lauern unberechenbar an jeder Ecke. Manchmal sogar auf Dächern.



Der Black Hawk karrt uns zum Einsatzort und dient als Waffenkammer.

hen Herrschaften retten. **Ghost Recon 3** lässt uns keine Verschnaufpause, die elf Missionen hängen unmittelbar zusammen. So haben wir tatsächlich den Eindruck, einen einzigen, großen Kampfeinsatz zu erleben, der ständig überraschende Wendungen nimmt.

Verbindungsglied zwischen den Einsätzen ist jeweils unser Black-Hawk-Hubschrauber, der die Soldaten von einem Stadtteil zum nächsten bringt. Der Helikopter dient außerdem als mobile Waffenkammer. Als wir in den Straßen Mexico Citys plötzlich einem feindlichen Abrams-Panzer gegenüberstehen, sieht die Lage ernst für uns aus: Keiner der Ghosts hat einen Raketenwerfer dabei! Doch einen Block weiter kann der Black Hawk Ausrüstung auf einem Parkhausdach absetzen. Wir rennen los, die feindlichen Truppen im Nacken.

Gib ab! Ich steh frei!

Während der Abrams hinter uns eine Schneise der Verwüstung durch die Stadt schlägt, stürmen wir in Richtung Hubschrauber. Dort angekommen, hat uns die Besatzung schon eine Panzerfaust zurechtgelegt. Der Tank beharkt derweil die unteren Etagen des Parkhauses: Autowracks fliegen umher, Scheiben splintern, Laternen werden zerfetzt. Erst als wir dem Ungetüm eine Rakete in den Turm jagen, ist der Spuk vorbei. Doch wiederum nur für



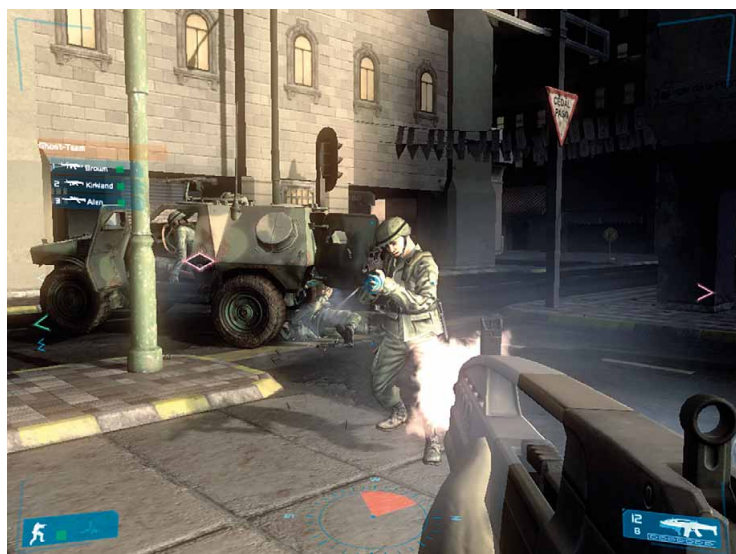
Überzeugendes Physik-System: Explosionen wie die unserer Handgranaten schleudern Gegner und bewegliche Objekte umher.

wenige Sekunden: Den US-Präsidenten haben wir zwar mittlerweile in Sicherheit gebracht, doch die Putschisten haben den Football! Und wir reden hier nicht von einem ledernen Sportgerät – Football ist der Deckname des »Atomkoffers«, der die Abschusscodes der amerikanischen Nuklearwaffen enthält. Anstatt wie ursprünglich geplant nur ein aufgemotztes Radio sicherzustellen, müssen die Ghosts nun den Dritten Weltkrieg verhindern.

Eile mit Weile

So schnell die Handlung von **Ghost Recon 3** auch erzählt ist: Bedächtiges und konzentriertes Vorgehen ist hier überlebenswichtig. Ohne überlegte Manöver spaziert unser Team schnell ins Kreuzfeuer. Weil das Spiel die patrouillierenden Feinde in den riesigen Levels meist zufällig platziert, wissen wir nie, von wo Gefahr droht – aufregend! Für manch einen Action-Spieler dürfte das langsame Vorantasten mitunter langweilig werden, doch Taktik-Fans kommen dabei voll auf ihre Kosten. Und spätestens wenn ein LKW voller Guerilleros anrollt, ist es mit der Ruhe ohnehin vorbei: Leuchtschurmunition beider Seiten

durchschneidet die Luft, Kugeln reißen Löcher in die Häuserfasaden, Explosionen zerlegen Autos realistisch in ihre Einzelteile, gelegentlich donnern Kampfhubschrauber und Jets über unsere Köpfe hinweg – ein beeindruckendes Schlachtfeld entsteht. Unsere Preview-Version kam allerdings noch ohne High Dynamic Range Rendering daher, das schicke Überleuchteffekte erzeugt. Apropos realistisch: So ernst nehmen manche US-Präsidenten den Atomkoffer wohl doch nicht. Nach einem Attentatsversuch auf Ronald Reagan war der Football für einige Stunden verschwunden, und Bill Clinton ließ das gute Stück 1999 auf einem Gipfeltreffen stehen. **FAB**



Mit gezielten Treffern können wir sogar die Fahrer von Panzerwagen ausschalten.

GHOST RECON 3

fabian@gamestar.de

Genre: Taktik-Shooter
Termin: Mai 2006

Entwickler: Grin / Ubisoft
Status: zu 90 % fertig

Fabian Siegmund: Endlich wieder ein Taktik-Shooter, der seine Bezeichnung wirklich verdient. Mit kopflosem Geballer komme ich in Ghost Recon 3 nur bis zur nächsten Straßenecke. Also nutze ich die großen Levels voll aus, schleiche durch Hinterhöfe und Seitenstraßen und habe dabei nie das Gefühl, vom Spiel eingeeengt zu werden. Dabei stört es nicht, dass keine Zivilisten zu sehen sind: In einem derart heiß umkämpften Gebiet würde ich auch nicht bleiben.

POTENZIAL AUSGEZEICHNET



► DVD AB 16/18:
Video-Special



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK D131