

Alpha Team: Go, go, go!

FULL SPECTRUM WARRIOR

Zunächst als Simulator der Army konzipiert, nun auch für Zivilisten erhältlich: Im Echtzeit-Taktikspiel von THQ hetzen Sie GIs durchs wilde Zekistan.



Der Auftrag klingt simpel: Geleiten Sie einen Hilfsgüter-Konvoi durch die zekische Hauptstadt Zafarra. Dem Geheimdienst zufolge sind uns die Einheimischen freundlich gesinnt. Immerhin liefern wir Lebensmittel und wollen das Land von Mohammed Al Afad, dem grausamen Diktator, befreien. Doch da zerreißen wie aus dem Nichts Granaten zwei Lkws des Konvois! Und schon sind wir mittendrin in einem verbissenen Häuserkampf gegen die Schergen des Tyrannen.

Der Teamchef spricht

Im Echtzeit-Taktikspiel **Full Spectrum Warrior** geht der »Krieg gegen den Terror« in die (fiktive) nächste Runde: Ex-Taliban und

irakische Loyalisten sind auf Einladung von Al Afad nach Zekistan geflüchtet. Als ethnische Säuberungen in der Region bekannt werden, entsendet die Nato eine internationale Eingreiftruppe ins Krisengebiet, um humanitäre Hilfe zu leisten und den Tyrannen zu stürzen. Sie sind mit dabei, um eine Gruppe von acht Soldaten anzuführen. Die Männer sind in zwei »Feuerteam« eingeteilt, die aus je einem Teamführer, Grenadier, Gewehr- und MG-Schützen bestehen. Sie steuern die GIs jedoch nicht höchstpersönlich, sondern erteilen Befehle: In der frei drehbaren 3D-Umgebung geben Sie mit der rechten Maustaste Bewegungs-Kommandos und markieren mit der linken, wohin die

Soldaten zielen sollen. Einen Feuerknopf gibt's nicht, das Schießen überlassen Sie den Soldaten. Die sind ausreichend treffsicher und bekämpfen eigenständig Feinde, die in ihr Blickfeld laufen. Den Einsatz von Hand- und Rauchgranaten sowie den M203-Granatwerfer kontrollieren Sie hingegen selbst und bestimmen per Flugbahn-Einblendung das Ziel. So einfach, wie die Steuerung klingt, ist sie auch: In wenigen Minuten kommandieren Sie ihre Untergebenen wie im Schlaf.

Spiel über die Flanke

Ein gut platzierter Treffer macht Ihre Männer kampfunfähig. Die Feuerteam müssen sich daher stets hinter Deckung befinden.

Dazu dienen Sandsäcke, Autowracks, Schutthaufen und für kurze Zeit selbst alte Sofas. Wenn die Gruppe dann unter Beschuss gerät, signalisiert ein Schild-Symbol über den Köpfen der Männer, dass sie momentan nicht getroffen werden können. Allerdings nutzen die feindlichen Truppen ebenfalls Deckung. Zwar dürfen Sie mit Handgranaten oder dem M203-Granatwerfer Ziele hinter einer Deckung bekämpfen, jedoch haben Sie nur drei Explosivgeschosse pro Team dabei. Daher können Sie Feinde »binden«: Wird ein Terrorist mit dem MG oder drei Gewehren gleichzeitig beschossen, konzentriert der sein Feuer auf die Angreifer. Alternativ nageln Sie den Gegner



Der Hubschrauber verrät Ihnen die Position von Feinden.



Ranger, die Sie unterstützen, treffen auch verschante Ziele.



Manche Terroristen sind auch mit Panzerfäusten bewaffnet. Private Ota (links) sollte lieber den Kopf einziehen.

BEISPIEL-MISSION



Ein MG-Nest sichert die Hauptstraße und zwingt Team »Bravo« in Deckung.



Team »Alpha« nebelt die Straße ein. Die Teams weichen in eine Seitenstraße aus.



In einem Hof lauert ein Scharfschütze. »Alpha« bindet ihn, während »Bravo« vorrückt.



Unsere Gruppe fällt dem MG-Schützen in den Rücken, der sofort die Stellung aufgibt.

fest. Dazu feuern alle Soldaten eines Teams ununterbrochen auf seine Deckung, woraufhin er den Kopf einzieht und erst Sekunden nach Ende des Sperrfeuers wieder hebt. Dies können Sie zu Ihrem Vorteil nutzen: Während das eine Team die Feinde bindet oder festnagelt, kann das andere vorrücken und den Feind flankieren. Die Gegner lassen sich dabei mitunter allzu leicht austricksen: »Gebundene« Terroristen ignorieren meist selbst Soldaten, die direkt auf sie zustürmen. Fühlen sich die Schurken jedoch bedrängt, fliehen sie zur nächsten Deckung.

Physik-Stunde

Sofas, Autos oder Kühlschränke halten Beschuss nicht ewig stand. Das erkennen Sie am abnehmenden Schild-Symbol über den verschanzten Spielfiguren. Die Teams können die Deckung des Feindes also auch in Stücke schießen. Die Havoc-Engine sorgt dafür, dass Holzkisten, Ge-

päckwagen oder Marktstände spektakulär in Einzelteile zerbersten, Autos Stoßstangen oder Türen verlieren und getroffene Kämpfer realistisch animiert zu

Boden gehen. Beim M203-Granatwerfer versagt hingegen die Physik: Die Granaten fliegen statt auf einer ballistischen Bahnschnur gerade ins Ziel.

Kein Mann bleibt zurück!

Die US Army duldet keine Verluste, zumindest nicht in Full Spectrum Warrior. Wenn einer

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Full Spectrum Warrior ist in Sachen Hardware sehr genügsam. Sie können das Spiel bereits auf einer Geforce 4 mit der maximalen Auflösung von 1280x1024 spielen, mit 1024 mal 768 Pixeln läuft das Programm schon ab einer Radeon 9000. Auf leistungsfähigeren Karten verbessern Sie die Grafikqualität mit Antialiasing.

RAM/FESTPLATTE

Full Spectrum Warrior belegt knapp 2,2 GByte Ihrer Festplatte. Zur Terroristenbekämpfung reichen 256 MByte RAM aus, mit 512 MByte Arbeitsspeicher dirigieren Sie Ihre Einheiten aber deutlich flüssiger durch den Kugelhagel.

TUNING-TIPPS

- 1 Wenn Sie auf schwachen Rechnern die Schatten ausschalten, bewegen sich Ihre Squads etwa 20 Prozent flüssiger durch die Straßenschluchten.
- 2 Ohne »Bloom« wirkt Full Spectrum Warrior viel realistischer und düsterer. Positiver Nebeneffekt: Sie gewinnen bis zu 15 Prozent Performance.
- 3 Bei minimalen »Charakterdetails« ähneln Ihre Soldaten polygonarmen Streichholzmannchen.
- 4 Nach dem Herunterregeln der Texturdetails läuft das Spiel zwar ein gutes Stück flüssiger, die Umgebung wirkt dann aber extrem verwaschen. FG

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 512 MBYTE RAM UND MAX. DETAILS)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
600 MHz	640x480 (min. Details)	☐	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600	☐	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
1,0 GHz	800x600	☐	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	☐	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
1,6 GHz	1024x768 (FSAA)	☐	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024 (FSAA)	☐	☐	■	■	■	■	■	■	■	■

☐ nicht möglich, nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich



Da Sie es mit dem Panzer nicht aufnehmen können, markieren Sie ihn für die Artillerie.

Ihrer Kämpfer angeschossen wird, müssen die übrigen ihn schnellstmöglich retten: Während das eine Team die Angreifer niederhält, sollte das andere den Verletzten in Sicherheit bringen. Wenn Ihre Männer nicht innerhalb von Sekunden Erste Hilfe leisten, stirbt der Verletzte und die Mission ist fehlgeschlagen. Der GI, der seinen Kameraden trägt, kann außerdem nicht mehr kämpfen und bremst das Team. Daher sollten Sie sich schleunigst zum nächsten Sanitäter durchschlagen. Der gibt Munition aus und heilt selbst die schwersten Verletzungen. Wenn zwei GIs gleichzeitig verletzt sind, müssen Sie den Einsatz ebenfalls neu starten. Ärgerlich dabei: Sie dürfen das Spiel nur an speziellen Speicherpunkten absichern. Allerdings können Sie sich von jeder beliebigen Mission ein Replay ansehen und mittendrin wieder die Kontrolle übernehmen.

Zwölf Stunden in Zafarra

Das Wüsten-Szenario von **Full Spectrum Warrior** bietet zwar nicht so viel Abwechslung wie etwa ein tropischer Dschungel, trotzdem kommt keine Langeweile auf: Sie kämpfen sich durch Häuserschluchten, stau-bige Vororte und stolze Paläste. Das Spiel schildert die Ereignisse eines einzigen Tages, so dass in jeder der 13 Episoden eine andere Stimmung herrscht, vom sonnigen Morgen über einen Sandsturm am Nachmittag bis hin zum düsteren Abend. Besonders atmosphärisch ist der so genannte »Bloom«- oder »Weichzeichner«-Effekt, der schon in **Prince of Persia** oder **Deus Ex 2** zum Einsatz kam.

Akustisch ist **Full Spectrum Warrior** hervorragend. Die 5.1-Soundunterstützung gibt Umgebungsgeräusche präzise wieder, und die stimmungsvolle Musik passt sich dem Geschehen an. Ihre Soldaten reagieren ebenfalls auf besonders spannende Ereignisse: Wenn sich ein Team lange unter schwerem Beschuss befindet, können Sie deutlich den Stress in den Stimmen der sonst so coolen Männer hören. Die Soldaten wurden für die deutsche Fassung allerdings nicht synchronisiert, lediglich die Untertitel sind deutsch. Wer sich statt auf zwei lieber nur auf ein Team konzentrieren will, kann **Full Spectrum Warrior** auch im Koop-Modus spielen. Die Teamkoordination funktioniert auch im Internet hervorragend, da das Spiel über eine interne Voice-Chat-Funktion verfügt. **FAB**

➤ HOTLINE: (01805) 605 511 0,12 €/MIN.

MARKUS SCHWERDTTEL markus@gamestar.de

Endlich darf ich auch als Strategie mit den harten Burschen von der Infanterie ins Gefecht ziehen. Taktik-Shooter werden mit zu viel Hektik ihrer Bezeichnung oft nicht gerecht, **Full Spectrum Warrior** bremst das Geschehen dagegen schon fast auf Rundenstrategie-Tempo runter. Klasse, denn dadurch kann ich mich voll auf Umzingelungs-Feinheiten und Deckungssuche konzentrieren. Einen Feuerknopf habe ich keine Sekunde lang vermisst, die Spannung ist auch ohne Action enorm. Durch das ungewöhnliche Spielprinzip bekommt das ausgelutschte Militärszenario wieder neuen Schwung. Ich wünsche mir in Zukunft so eine Verjüngungskur auch für diverse Fantasy- und Science-Fiction-Schlaf-tabletten.

»Kaufen, los, los!«



Verwundete müssen umgehend zum Sanitäter gebracht werden.

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Was so aussieht, kann eigentlich nur ein Action-Spiel sein. Ist es aber nicht! **Full Spectrum Warrior** vereint Action- und Taktik-Elemente in perfekter Balance. Das ist anfangs etwas gewöhnungsbedürftig. Etwa wenn meine Mannen einen fünf Meter entfernten Terroristen nur deshalb nicht treffen, weil er gerade hinter einem Sofa steht. Aber wenn man sich erstmal vom reinen Action-Konzept verabschiedet hat, macht es einen Heiden Spaß, mit einem Team den Feind zu beschäftigen, während das andere einen weiten Bogen schlägt und dem Feind unbemerkt in den Rücken fällt.

Dabei werden alle Ereignisse von meinen Soldaten mit lässigen Sprüchen kommentiert. Die Jungs waren wohl nochmal auf dem Schießstand, denn im Gegensatz zur Preview-Version können sie endlich anständig schießen.



»Die perfekte Mischung«

FULL SPECTRUM WARRIOR ECHTZEIT-TAKTIK

PUBLISHER	THQ	RELEASE (D)	23.9.2004
SPRACHE	Englisch, deutsche Untertitel	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 3 CDs, 42 Seiten	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER							PROFI	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VERGLEICHBAR MIT: Soldiers (84, GS 08/04) Isometrische Echtzeit-Taktik im Zweiten Weltkrieg. Conflict Desert Storm 2 (75, GS 11/03) Taktiklastiger Golfkriegs-Shooter.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
<input type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,0 GHz Intel	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1,0 GHz AMD	1.400 AMD	1.800 AMD
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
<input type="checkbox"/> Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	2,2 GB Festpl.	2,2 GB Festpl.	2,2 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

LAUSPREDICHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT: Jeder Spieler übernimmt ein Team. Wer's nicht in einer Sitzung schafft, kann abspeichern.

MODI: Koop



➤ GAMESTAR.DE: Screenshots-Galerie QUICKLINK J136

BEWERTUNG

GRAFIK	+ tolle Animationen	- gelegentlich Clipping-Fehler	8 / 10
SOUND	+ dynamische Musik	+ gut positionierter Surround-Sound	9 / 10
BALANCE	+ »Zwischengegenre«	+ fair verteilte Speicherpunkte	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Spielfiguren mit Charakter	+ realistisches Szenario	9 / 10
BEDIENUNG	+ einfache Steuerung	- kein freies Speichern	8 / 10
UMFANG	+ Koop-Modus	+ Replays von allen Missionen	8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ mehrere Ziele pro Mission	- gleich bleibendes Schema	7 / 10
KI	+ GIs kämpfen selbständig	+ »Binden« zu leicht	7 / 10
EINHEITEN	+ jeder Soldat hat eigene Funktion	- zu wenig Granaten	8 / 10
KAMPAGNE	+ Ständig ändernde Lage	+ Zwölf-Stunden-Krieg	9 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 15 Minuten SOLO-SPASS 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: INNOVATIVER MIX AUS ACTION UND TAKTIK.

