Krieg kann doch tödlich sein

ARMED ASSAULT

Mehr als fünf Jahre lang hat der realistischste Taktik-Shooter Operation Flashpoint auf einen Nachfolger warten müssen. Nun ist er da – und hat gleichermaßen Lust wie Frust im Marschgepäck.

Sie kennen **Operation Flashpoint** von 2001? Gut, dann wissen Sie nämlich, auf was Sie sich mit dem inoffiziellen Nachfolger **Armed Assault** einlassen. Der Taktik-Shooter simuliert einen fiktiven Krieg so realitätsgetreu, dass Sie zu Beginn wahrscheinlich sehr viel öfter sterben werden, als Sie selbst Gegner erledigen. Erst wenn Sie das Geduldsspiel mitspielen und sich von üblichen Shooter-Tugenden verabschieden, wird sich vor Ihnen ein Schlachtfeld ausbreiten, das derzeit einmalig ist. Doch Vorsicht! Selbst dann werden Sie so manches Mal über Programmfehler, unfaire KI-Gegner und die teilweise unfassbare Steuerung stolpern.

FACTS

- 400 Quadratkilometer große Insel
- 40 Fahr- und Flugzeuge
- 12 Hauptmissionen
- 12 Einzeleinsätze
- 17 Multiplayer-Karten
- Koop-Einsätze

Weltpolizei vor Ort

Das Inselchen Sahrani, irgendwo im Atlantik: Im Süden ein Königreich, im Norden eine Republik. Die beiden Mini-Staaten mögen sich nicht sonderlich. Und während Sie als US-Soldat zusammen mit Ihren Kameraden den Königstruppen am Strand Nachhilfe in Sachen Kriegsführung geben, fällt die Armee des Nordens ein. Man will das Königreich ausradieren und die Republik erweitern. Die US-Truppen, ganz in der Rolle der Weltpolizei, stehen den Süd-Sahranesen bei und mobilisieren eine schlagkräftige Armee, um die Störenfriede aus dem Land zu vertreiben. Und sind immer mitten im Geschehen.

Zu Beginn werden die Einsätze durch Zwischensequenzen zusammengehalten, in denen eine TV-Nachrichtensprecherin vom Geschehen berichtet. Später im Spiel entwickelt sich eine eigene Dynamik, die Einsätze sind enger miteinander verknüpft, es gibt auch innerhalb der Missionen kleinere Einspieler, die im Ansatz eine Geschichte erzählen. Diese Minifilmchen in Spielgrafik sind mit Gitarrenmusik unterlegt und profitieren von guten Sprechern, die Sie auf Deutsch (News-Sprecher) oder auf Englisch (US-Soldaten) hören. Beides ist mit Untertiteln versehen. Im Spiel selber verhält es sich wie in **Operation Flashpoint**: Die Funknachrichten hören Sie in gutem Englisch und lesen sie in Deutsch.

Namenlose Soldaten

Armed Assault geht es anders als **Operation Flashpoint** an: Sie schlüpfen nicht in die Haut von Spezialisten mit Namen und Hintergrundgeschichte, sondern werden je nach Einsatz einfach in die Rollen von Infanterist, Helikopterpilot, Speznaz, Panzerkommandant oder Teamführer gesteckt. In einigen Missionen dürfen Sie aber immerhin entscheiden, ob Sie einen Trupp von neun Mann über die Insel scheuchen oder sich lieber hinter die Geschütze eines Panzers klemmen und Schießbefehlen folgen. Beides ist so reiz- wie anspruchsvoll. In den meisten Einsätzen als Infanterist tragen Sie ein M4-Sturmgewehr, Sie können Ihre Waffe aber zu jeder Zeit gegen die eines gefallenen Kameraden oder Feindes eintauschen. Auch kleinere Munitionsdepots überall auf der Insel dürfen Sie nutzen, um sich etwa ein Scharfschützengewehr oder einen Raketenwerfer zu schnappen. In Sachen Waffenarsenal orientiert sich **Armed Assault** an den derzeitigen militärischen Standards. Fiktive Überwaffen wie etwa in **Battlefield 2142** fehlen.

Sonne, Strand, Panzer

Das Missionsdesign von **Armed Assault** ist durchwachsen. Da sind die Höhepunkte, in denen Sie etwa mit Ihrer Truppe und anderen kleinen Verbänden einen Flughafen zurückerobern müssen, um sich gleich im Anschluss in einen Stryker (ein bewaffneter Truppentransporter) zu klemmen, an die Küste zu sausen und dort weitere Invasoren zurückzudrängen. Wenn Sie langsam zum Wasser robben, die ersten Panzer erspähen, sich für einen Umweg entscheiden, sich den Kolossen von hinten nähern und dann den von Erfolg gekrönten Feuerbefehl geben – dann wollen Sie **Armed Assault** herzen, küssen und zum

Wir sollen zwei Black Hawks eskortieren. Mit der Heli-Steuerung ist das ein Kunststück.

Wir lassen den Soldaten aus der Schusslinie rollen. Die Tarnanzüge machen fast unsichtbar.

Um die spätere Invasion der Republik Sahrani vorzubereiten, müssen wir mit einem Panzertross die militärischen Einrichtungen der Feinde zerstören.

tollsten Taktik-Shooter der Welt erheben. Ein paar Minuten später erklären Sie das Spiel zum größten Mumpitz aller Zeiten. Da wäre die Mission, in der Sie sich mit anderen Soldaten durch ein kleines Nest schießen, nur wenige Minuten später ein paar Kameraden auf einem nahen Feld treffen und dann den Auftrag bekommen, exakt das gleiche Dorf abermals zu stürmen. Oder der Einsatz, in dem Sie nachts ein Munitionsdepot beschützen sollen. Das bedeutet, dass Sie stupide Patrouille laufen und gelegentlich mal einen feindlichen Speznaz erledigen müssen, der das Lager sprengen will. Das zieht sich ewig hin und ist tatsächlich so sterbenslangweilig, dass wir aus Unachtsamkeit mehrfach ins Gras gebissen haben.

Anders als in **Operation Flashpoint**: Sie können die großen Einsätze, die oft über mehrere Stationen auf der Insel führen, einfacher gestalten, wenn Sie vorher kleinere Aufträge erledigen. In denen sollen Sie zum Beispiel mit dem Scharfschützengewehr einen Offizier ausschalten oder nachts im Alleingang feindliches Gerät zerstören. Tun Sie es nicht, sind die Gegner in der Hauptmission schlagkräftiger. Schlecht ausbalanciert: Teilweise gestalten sich die kleineren Einsätze schwieriger als die großen.

Gewaltige Befehlsgewalt

Zwar sind die Einsätze, in denen Sie einfach nur Befehle befolgen, schon mehr als knifflig, trifft die gegnerische KI doch auch über 200 Meter oft noch sicher zwischen Ihre Augen. Richtig fordernd wird es aber erst, wenn Sie selbst eine Einheit befehligen. Die besteht aus verschiedenen Klassen, darunter oft zwei Panzerabwehrsoldaten, ein Sanitäter und diverse normale Infanteristen. Der Trick dabei: Ihre Jungs sollten stets langsam vorrücken, und zwar von Deckung zu Deckung. Artete die Teamsteuerung in **Operation Flashpoint** noch in fieses Detailgefummel über die F-Tasten aus, reicht nun ein Druck auf die Leertaste. Dann können Sie entweder alle über eine veränderte Mausanzeige zu einem beliebigen Zielpunkt schicken oder per Mausrad einzelne Soldaten ansprechen und ihnen genaue Positionen zuweisen. Wenn Sie der ganzen Truppe befehlen, sich zu einer Stelle zu bewegen, suchen sich die Burschen in der Nähe selbstständig Deckungsmöglichkeiten wie Büsche oder kleine Mauern.

Wenn Sie zweimal schnell hintereinander die Leertaste drücken, wechseln Sie in die Vogelperspektive, die Ihnen eine grandiose Übersicht über das Terrain gibt. So spielen Sie **Armed Assault** fast wie ein Taktikspiel à la **Commandos**.

Dumm und dümmer

Setzen Sie beim Spielen von **Armed Assault** unbedingt eine Mütze auf, wenn Ihnen Ihre Haare lieb sind. Denn die wollen Sie raufen, unentwegt. Das liegt an der künstlichen Intelligenz Ihrer Kameraden und der Gegner. Die hat nämlich teilweise massive Aussetzer. Da ballern Sie des Nachts mit einem Scharfschützengewehr ohne Schalldämpfer aus der Distanz zig Gegner um, und die Burschen nur drei Schritte weiter ziehen munter weiter ihre Patrouillen-Kreise. Dann wieder

Jederzeit ein- und mit Notizen versehbar: die Karten.

FABIAN SIEGISMUND fabian@gamestar.de

Armed Assault ist für mich eine zwiespältige Angelegenheit: Einerseits mag ich die realistische Atmosphäre und finde es super, meine Soldaten herumzukommandieren – wie bei der Bundeswehr eben. Andererseits nervt mich das ewige Gelatsche über menschenleere Hügel – wie bei der Bundeswehr eben. Aktuelle Taktik-Shooter haben mich daran gewöhnt, dass ständig irgendwas passiert, doch diese Erwartung muss ich bei Armed Assault ablegen. Dann stört es mich auch nicht mehr, dass es hier keine Story mit strahlenden Helden gibt, sondern nur einfache »Frontschweine«.

Akzeptiert man Armed Assault als (unfertige) Soldatensimulation, geht auch die Helisteuerung in Ordnung: Hubschrauber zu lenken ist nunmal wirklich schwer.

»Geduldsspiel für Militärfans«

LESERTEST: ARMED ASSAULT

Drei Leser spielten in der GameStar-Redaktion ausführlich Armed Assault. Hier ihre Meinungen:

Freiheit!

Das finde ich gut: Besonders gut gefallen hat mir die Atmosphäre von Armed Assault – sie knöpft nahtlos an die des Vorgängers an. Spieler, die Operation Flashpoint gespielt haben, werden sich bei Armed Assault sofort zuhause fühlen. Dazu trägt die neue Grafik-Engine bei, die eine deutlich verbesserte Flora liefert. In Verbindung mit den schönen und liebevollen Animationen der Charaktere und der schier unendlichen Sichtweite stellt sich jenes Freiheitsgefühl von damals wieder ein. Endlich mal keine vorgegebenen Korridore wie in anderen Shootern mehr; ich kann frei entscheiden, wie ich die Missionen angehe und löse.
Das finde ich weniger gut: Armed Assault macht auf mich einen stellenweise unfertigen Eindruck. Aber sind wir ehrlich, welches Spiel kommt heute ohne dieses Manko auf den Markt? Auch die Steuerung (insbesondere der Hubschrauber) fand ich unglücklich. Hier besteht Patch-Bedarf.

Marc Stachel (34), selbständig

Pack die Badehose ein!

Das finde ich gut: Armed Assault ist ein echter Augenschmaus geworden. Die Modelle der Einheiten und Fahrzeuge wurden mit viel Liebe zum Detail gestaltet, und die riesige Spielwelt lädt zum Erkunden ein. Die KI der Pixelfeinde wurde deutlich verbessert, so dass der Spieler anfänglich sicher sehr oft in die wunderbare Sandtextur beißen wird. Der Schwierigkeitsgrad der Kampagne ist knackig, zum Abfrischen kann unser Alter Ego aber jederzeit ins kühle Meeresnass hüpfen. Der Editor ist noch mächtiger geworden und sollte den Nachschub an Missionen für die nächste Zeit sicherstellen. Optionen wie anforderbare Luftunterstützung oder Artillerie-Schläge wecken den Dr. Evil in mir.
Das finde ich weniger gut: Begrenzte Einheiten, schwieriges Flugmodell, hakelige Wegfinderoutinen für die künstliche Intelligenz und unausgegorenes Schadenssystem für Fahrzeuge. Das alles könnte man im Jahre 2006 sicher besser machen.

Alexander D. (35), k.A.

Nicht mehr, aber auch nicht weniger

Das finde ich gut: Schnell ist man dank Sound, Bewegungsfreiheit und Atmosphäre wieder in der alten Operation-Flashpoint-Stimmung. Die Missionen sind sehr unterschiedlich gestaltet. Der hohe Grad an Realismus dabei führt dazu, dass Armed Assault nicht viel mit einem Shooter gemein hat. Blindes Drauflosstürmen bedeutet fast immer den Tod.
Das finde ich weniger gut: Die Stärken des Spiels sind gleichzeitig seine Schwächen. Der angestrebte Realismus führt oft zu nervigen Situationen, und auch der hohe Schwierigkeitsgrad ist abschreckend. Leider wurden die Schwachstellen von Operation Flashpoint nicht ausgebessert. Zwar kann man endlich speichern, doch die Steuerung ist immer noch sehr hakelig und gerade in spannenden Situationen zu aufwändig. Sowohl in Handhabung als auch in Übersichtlichkeit zeigen Team-Shooter wie Battlefield 2, wie man es hätte besser machen können.

Paul Milbers (37), Drehbuchautor

warten Sie in einem kleinen Dorf minutenlang auf den feindlichen Konvoi, weil die Fahrer-KI des Leitpanzers eine Mauer genauer in Augenschein nimmt, statt mit dem Koloss über die Straße zu rumpeln.

Schlimmer als die Blackouts auf Gegnerseite sind die in den eigenen Reihen. Stellen Sie sich vor, Sie stehen kurz vor der Invasion der feindlichen Hauptstadt. Soeben haben Sie eine Verteidigungsstellung ausgehoben, das Adrenalin kocht noch in Ihren Adern, und nun wollen Sie mit einem Stryker weiter ins Feindgebiet vordringen. Das ganze Team sitzt schon im Fahrzeug, nur Schütze Nummer 7 fehlt. Also geben Sie ihm einzeln den Befehl, sich gefälligst zur Mannschaft zu bewegen. Positive Rückmeldung kommt, gleich darauf aber das »Negativ!« für »Ich kann nicht kommen!«. Was ist los? Sie machen sich auf die Suche und finden Nummer 7 ratlos an einer Hausecke, die er nicht zu umlaufen schafft. Wir raten nochmals: Mütze nicht vergessen!

Besoffenes Fluggerät

Aus der Abteilung »Verbrechen am Spieler« stammt die Helikoptersteuerung. Stellen Sie sich die ungefähr vor wie die in **Battlefield 2**, nur steuern sich die Dinger alle, als hätten sie statt Treibstoff Alkohol im Tank. Auf Richtungswechsel reagieren sie entweder gar nicht oder zu extrem. Häufiger kommt es aber vor, dass Sie mit Ihrem Heli einfach abstürzen, weil die Nase des Vogels nach einem Geschwindigkeitsschub nicht wieder hoch will. Letzte Rettung ist dann oftmals, in den automatischen Schwebflug zu wechseln. Das ist auch ein probates Mittelchen, wenn Sie eine Feindstellung oder einen Konvoi zerbröseln sollen. In einem der späteren Einsätze, in dem Sie Transporthelikopter eskortieren sollen, nützt Ihnen das allerdings auch nichts mehr. ▶▶

TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

- ➤ Reduzieren Sie bei älteren Grafikkarten zunächst die »Schatten«. Sollte es dann noch ruckeln, schalten Sie sie ganz ab.
- ➤ Experimentieren Sie mit dem Regler »Sichtbarkeit«. Abhängig von CPU und RAM können Sie echte Fernsicht genießen.
- ➤ Aktivieren Sie ab einer Geforce 7900 GT oder Radeon X1900 XT 4x AA und 8x AF.

CHECKLISTE

- 4,5 GByte Speicherplatz
- 2,8 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-9-Karte
- DirectX 9.0c

FK

SO LÄUFT ARMED ASSAULT AUF IHREM PC

So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte [1], Ihre CPU [2] und Ihre Speichermenge [3] heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung [4] finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Kompontenen in unterschiedlichen Bereichen, ist der Prozessor ausschlaggebend.

[1] Grafikkarte	Radeon 9xxx	9250	9600 Pro	9800 XT						
	Geforce 6	6200		6600 GT	6800 GS	6800 Ultra				
	Radeon X100	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT				
	Geforce 7			7300 GS		7600 GT	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2
	Radeon X1000			X1300	X1600 XT	X1800 XL		X1900 XT	X1950 XTX	
[2] Prozessor	Athlon XP	1800+	2600+	3200+						
	Pentium 4	2,0 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz		3,8 GHz				
	Athlon 64				3200+	3500+	4000+	FX-57		
	Pentium D				915	950		965 XE		
	Athlon 64 X2					3800+	4400+	5000+	FX-62	
	Core 2 Duo							E6300	E6600	X6800
[3]	Speicher in ME	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048		3.072

[4] Legende:
- technisch unmöglich
- ruckelt stark
- läuft so flüssig: 1024x768, Niedrig: Objekt-, Texturen-, Shading-Details. Aus: Schatten, anisotrope Filterung, Postprocess-Effekt
- läuft so flüssig: 1280x1024, Normal: Objekt-, Texturen-, Shading-Details. Niedrig: Schatten, anisotrope Filterung, Postprocess-Effekt
- läuft so flüssig: 1280x1024, Hoch: Objekt-, Texturen-, Shading-Details. Hoch: Schatten, anisotrope Filterung, Postprocess-Effekt

SCHÖN/HÄSSLICH

Wenn das Wetter mitspielt (oben), sieht Armed Assault schick aus. Fahrzeuge, Soldaten, Häuser und Vegetation werfen realistische Schatten. Wenn es hingegen regnet (unten), legt sich lediglich ein hellgrauer Film über das Bild. Die Farben werden blasser, die Texturen matschiger. Der Eindruck von schlechtem Wetter kommt so jedoch nicht auf.

In der taktischen Übersicht lassen sich Fahrzeuge und Soldaten am besten durchs Terrain steuern – jedoch nur, wenn kein Feind in der Nähe ist.

Immer mal wieder kommen Sie auf dem Weg zu Einsätzen an zerstörtem Gerät wie diesen Panzern vorbei. Das ist enorm atmosphärisch.

Da heißt es dranbleiben! Wir garantieren, dass Sie bei den Hubschrauber-Einsätzen den einzelnen freien Speicherstand am meisten bemühen werden.

Im Gegensatz zu den Helikoptern ist der restliche Fahrzeug-Pool pflegeleicht. Panzer, Humvees oder Stryker steuern Sie sicher über Maus und Tastatur selbst durch Gegenden, in denen die Vegetation mal dichter ist. Die Panzer lassen sich ohnehin von nichts abschrecken, die fahren Bäume, Zäune und Straßenschilder einfach um.

Unter blauem Himmel

Eine verrückte Sache ist die Grafik des Spiels. Da wären etwa die Animationen der Soldaten, die äußerst realistisch wirken. Waffenwechsel laufen geschmeidig, Nachladen wird detailgetreu dargestellt. Robben die Burschen über den Boden, sehen Sie sogar, wie sich die Sohlen der Stiefel leicht verbiegen. Auch die Landschaft beeindruckt, so echt wirken Bäume, Büsche, Wiesen, Hügel, Straßen, ganze Nadelwälder – jedoch nur bei Sonnenschein. Sobald der Himmel dank des dynamischen Wettersystems zuzieht und es zu regnen beginnt, wird aus einem tollen Anblick eines der hässlichsten Programme überhaupt. Denn dann legt sich einfach ein hellgrauer Filter über alles, Farben verblassen.

Bringen Sie Zeit mit!

Multiplayer-Partien ruckeln bereits ab 15 bis 20 Spielern stark. Trotzdem ist **Armed Assault** für Freunde von Langzeit-Multiplayer-Einsätzen eine tolle und ungleich realistischere Alternative zu **Battlefield 2**, in dem ein Inselkampf (Capture the Flag, Team-Deathmatch oder Deathmatch) weit über eine Stunde dauern kann. Den meisten Spaß bereitet dabei der Koop-Modus, in dem Sie mit echten Kameraden gegen die diabolisch gut treffende KI antreten und eine Mission ähnlich wie die aus der Kampagne erledigen sollen. Bisher liegen insgesamt 17 Multiplayer-Szenarios vor, dank des griffigen Editors und der ungemein aktiven **Operation Flashpoint**-Community werden es sicher recht bald deutlich mehr sein. PET

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2859

PETRA SCHMITZ petra@gamestar.de

Herrje, dieses Spiel treibt mich nahe an den Herzinfarkt. Unfertig ist es, Macken und grausam blöde Missionen hat es und die schlimmste Helikoptersteuerung aller Zeiten. Ich möchte es nie mehr anfassen müssen! Und dann sind da diese Momente, diese glühend hellen Sterne in finsterer Frustnacht, die mich denken lassen, es sei das Kriegsspiel aller Kriegsspiele. Momente, in denen ich mit dem Kopf im Gras auf eine feindliche Luftabwehrstellung zukrabbele, mit einer Rakete dann alles zerbrösele, sofort über Funk höre, dass jetzt der Luftangriff stattfinden kann, ich zur nahen Brücke hetze und sehe, wie meine Jungs die feindlichen Panzer in aller Ruhe wegsprengen. Es ist zum Weinen schön. Wieso nur, wieso kann Armed Assault nicht immer so sein?

»Hass! Liebe! Hass! Liebe!«

ARMED ASSAULT TAKTIK-SHOOTER

ENTWICKLER	Bohemia Interactive (Operation Flashpoint, GS 07/01: 88 Punkte)		
PUBLISHER	Morphicon	TERMIN (D)	30.11.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 44 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 20 Stunden

GENRE: ACTION

SZENARIO	realistisch	fiktiv
FREIHEIT	linear	offene Welt
HANDLUNG	einfach	komplex
GEWALT	keine	brutal
SPIELABLAUF	Action	Taktik

ANSPRUCH

EINSTIEG	leicht	schwierig
SPIELMECHANIK	einfach	komplex
SPIELTEMPO	langsam	schnell

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

HILFEN	Missionsziele und Karte einblendbar
SPEICHERSYSTEM	Automatisches Speichern, ein Freispeicher-Platz

ERFORDERT

- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs / FÜR STANDARD-PCs / FÜR HIGHEND-PCs: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,8 GHz Intel	2,8 GHz Intel	3,6 GHz Intel
XP 1600+ AMD	XP 2600+ AMD	A64 3500+ AMD
512 MB RAM	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM
4,4 GB Festplatte	4,4 GB Festplatte	4,4 GB Festplatte

PROFITIERT VON	Joystick		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16.10	KOPIERSCHUTZ	Securom
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

3D-GRAFIKKARTEN

- Radeon 9500 / 9600
- Geforce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- Geforce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- Geforce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (64)	Koop, Capture the Flag, Deathmatch, Team-Deathmatch		
SPIELTYPEN	LAN, Internet	SERVERSUCHE	über Gamespy
DEDICATED SERVER	Ja	MULTIPLAYER-SPASS	50 Stunden
FAZIT	Genauso fordernd und frustrierend wie die Kampagne.		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Animationen + Fahrzeug-Modelle + tolle Landschaftsgrafik, wenn die Sonne scheint − hässlich bei Regen − Texturen	8/10
SOUND	+ Schlachtenlärm + Geräusche wie Soldatenstiefel auf Teer − Aussetzer mit EAX − zu früh hörbares Panzerketten-Gerassel	8/10
BALANCE	+ manche Einsätze in mehreren Rollen spielbar + immerhin ein Speicherplatz − nur ein Speicherplatz − Adleraugen-Gegner	6/10
ATMOSPHÄRE	+ sehr intensives Gefühl von Weite + handschweiß-treibende Gefechte − namenloser Held − Teamkollegen bleiben Polygone	7/10
BEDIENUNG	+ fixe Teamsteuerung + taktische Spielansicht + Notizen auf Karten − Detailbefehle − Fallschirme unlenkbar − Helikopter	7/10
UMFANG	+ riesige Kampagne mit Untermissionen + weitere von der Kampagne unabhängige Einsätze + mächtiger Editor	10/10
LEVELDESIGN	+ riesige Insel + Schlachten auf freiem Feld oder zwischen Gebäuden − nicht viel Abwechslung fürs Auge	8/10
KI	+ stufenweise einstellbar + treffsicher + nutzt Deckungen − Aussetzer auf Freund- und Feindseite − Feinde oft zu stark	6/10
WAFFEN & EXTRAS	+ überall Waffendepots + realistischer Fuhrpark + realistische Waffenauswahl − weniger Fahrzeuge als im Vorgänger	8/10
HANDLUNG	+ nachvollziehbarer Konflikt + Verknüpfung der Einsätze durch Nachrichten − erst gegen Ende eine spannende Dynamik	7/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: RIESIGE MILITÄR-SIMULATION FÜR VOLLPROFIS.

➤ AB 16-DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 3086

➤ USK: ab 16 Jahren