

Was für eine Hetzerei: Kaum hat das Ghost-Team im Vorgängerspiel den amerikanischen Präsidenten befreit, geht es mit der Rettung der US-Bevölkerung weiter.

Ghost Recon Advanced Warfighter 2

Ab 16/18-DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3877

USK
- keine
Jugendfreigabe

Win Vista 32 Bit
- läuft

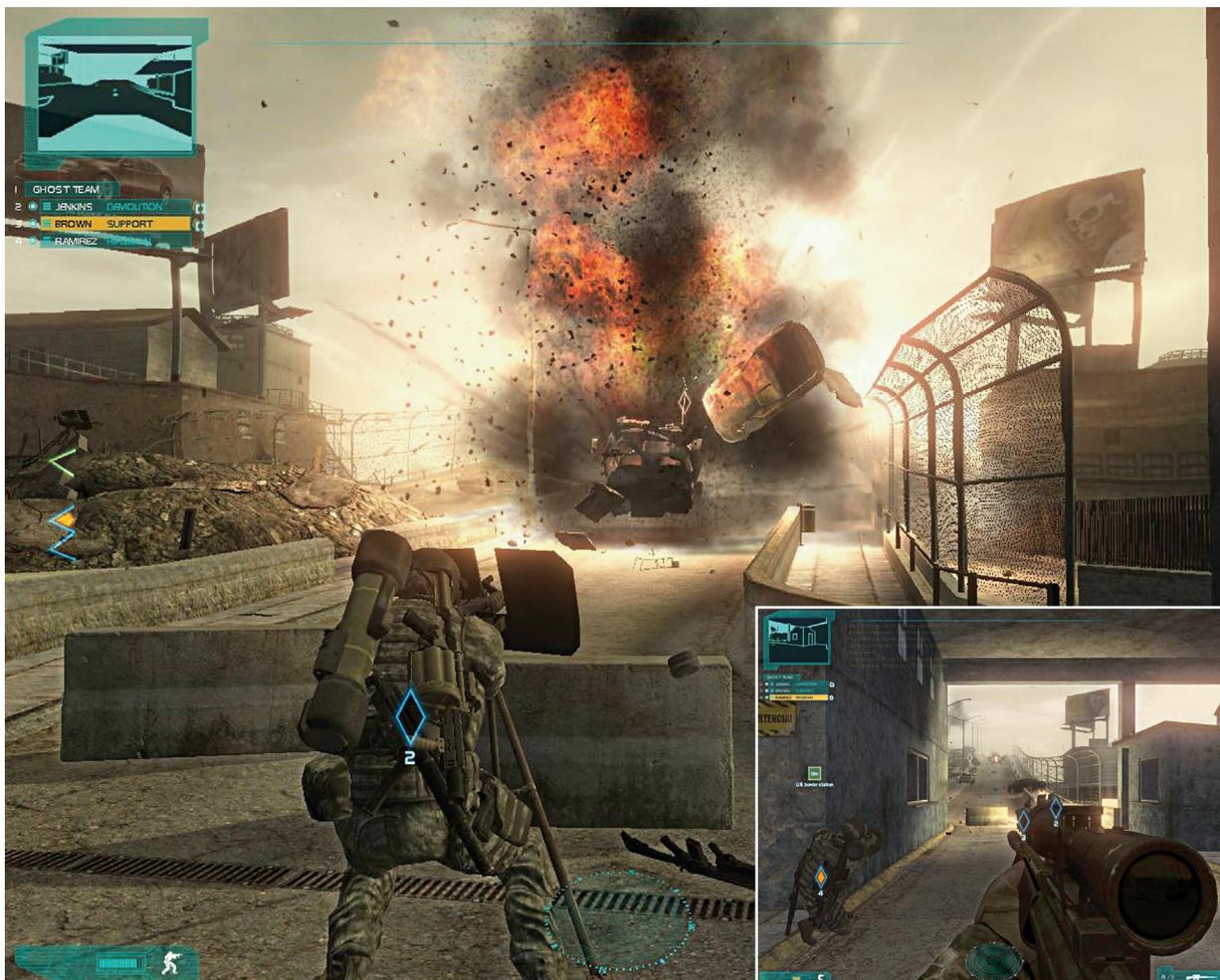
Für den Soldaten Scott Mitchell gibt es keine Pausen! Denn Mitchell ist Captain der besten Mini-Spezialeinheit, die das amerikanische Militär für knifflige Einsätze in der Hinterhand hat. Exakt 24 Stunden nachdem er und seine Mannen den US-Präsidenten vor einem durchgeknallten Putschisten gerettet haben, geht es wieder los: Nahe der amerikanisch-mexikanischen Grenze, in der Stadt Juarez (die es wirklich gibt), sind zwei Atombomben deponiert worden. Dass die da weder als Terroristen- noch als Tou-

ristenattraktion dienen, sondern über die Grenze in die USA geschickt werden sollen, leuchtet ein wie ein Atompilz. Mitchell und sein dreiköpfiges Team (alle befehligt von Ihnen) machen sich im Taktik-Shooter **Ghost Recon: Advanced Warfighter 2** auf die Suche nach den Sprengsätzen. Dabei kämpfen die Männer nicht nur gegen Rebellen, sondern auch gegen einen enorm schwankenden Schwierigkeitsgrad und eine Feind-KI, die in Sekundenbruchteilen vom »Dumm wie Brot«- in den »Ich treffe alles«-Modus schaltet.

Stadt, Land, Feind

Auch wenn die mexikanische Stadt Juarez das Zentrum der Kämpfe ist, müssen Mitchell und seine Männer doch auch (anders als im Vorgänger) in ländlichen Gefilden ins Gefecht ziehen. **Ghost Recon: Advanced Warfighter 2** schickt das Team gleich zu Beginn in ein Schluchtennetz, um dort ein Rebellenlager auszuheben und Artilleriegeschütze zu zerstören. Zum Schluss fliegt dann noch eine Brücke in die Luft. Die Mission geht leicht von der Hand, die Situation ist schnell unter Kon-

trolle – ein gelungener Einstieg ins Spiel. Auch der folgende Auftrag, dem ersten sehr ähnlich, erweist sich als Kinderspiel, obwohl das Terrain (ein riesiger, gut von den Gegnern einsehbarer Talkessel) gegen einen schnellen Triumph spricht. Den einfachen Erfolg verdankt Mitchells Team der schwankenden Schlaueit der Gegner. Denn nur selten reagieren die Feinde, wenn wir einen von ihnen über Distanz mit unserer (nicht mal schalldämpften) Scharfschützengewehr von den Hängen pflücken.



Ein Fahrzeug geht unter Raketenbeschuss in die Luft. Befehlen wir einem Ghost, es zu sprengen, sucht der sich zuerst eine sichere **Abschussposition** (kleines Bild). (1280x1024)



Ihr Team nimmt hinter dem Autowrack Stellung ein, um die Feinde aus der Deckung auszuschalten.



Wenn Ihre Männer nicht in Juarez kämpfen, ballern sie sich durch triste Schluchten und Anlagen.

Stattdessen patrouillieren sie oft gelangweilt weiter, obwohl keine 50 Meter entfernt gerade ein Verbündeter zu Boden gegangen ist. Spätestens in der Stadt Juarez werden wir das jedoch als simple Einlull-Taktik. In den verwinkelten Straßenschluchten rennen dumme Rebellen zwar immer noch in Reihe und frontal in unser Feuer und fallen wie die Streichhölzer, aber kurz darauf werden wir von einem MG-Schützen aus solch großer Distanz niedergemäht, dass wir ihn nicht mal durchs Fernrohr unserer Waffen sehen konnten.

Position, Ziel, Schuss

Wer dank der unfair treffsicheren KI das eine oder andere Mal in den Straßenstaub gebissen hat, wird die Hightech-Hilfen, die dem Ghost-Team zur Verfügung stehen, intensiver nutzen. Zwar können Sie Ihren Burschen durch eine simple Klickkette auch direkt auf dem Schlachtfeld Positionen und Angriffsziele zuweisen, aber eine rechte Übersicht fehlt bei dieser Vorgehensweise. Die taktische Karte ist die beste Lebensversicherung. Darauf erspähen Sie in einem bestimmten Radius

sämtliche Feindbewegungen und können den nächsten Zug metergenau planen. In manchen Missionen stellt Ihnen Ihr Arbeitgeber zusätzlich eine Drohne zur Verfügung. Die dringt für Sie tiefer ins Terrain vor und zeigt Gefahrenzonen, die Sie später passieren.

Soweit ist alles bereits aus dem Vorgänger bekannt. Neu in **Ghost Recon: Advanced Warfighter 2** sind die frei beweglichen Helmkameras der Soldaten. Auf Tastendruck erspähen Sie, was Ihre Begleiter sehen, können den Blick lenken und in dieser Ansicht Befehle erteilen. Das ist ganz praktisch, denn die Vorgaben, die Sie so machen, werden direkt ausgeführt. Nähert sich also beispielsweise ein mit MG ausgestattetes Panzerfahrzeug, bringen Sie sich selbst und das Team

Einfacher!

Fabian Siegismund:

Klingt unglaublich, ist aber bittere Wahrheit: Der Vorgänger war irgendwie runder, hatte deutlich weniger Macken und sah sogar stellenweise besser, weil farbenfroher aus. Aber er war auch um Etlliches schwieriger. Auch ich habe das eine oder andere Mal frustriert mit den Zähnen geknirscht, weil Captain Scott kurz vor dem Ziel in den Asphalt von Mexiko City gebissen hat – und ich dank der automatischen Speicherfunktion ganze halbe Stunden erneut spielen musste. Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 löst das mit seiner zwar begrenzten, aber immerhin vorhandenen Schnellspeicherung wesentlich besser als der Vorgänger. Der entscheidende Trick ist, nicht alle Slots gleich zu Beginn einer Mission zu verplempern.



fabian@gamestar.de



Um die Übersicht zu erhöhen und die Ghosts noch effektiver zu machen, gesellt sich zur taktischen Karte (oben) nun noch die frei bewegliche Helmkamera (unten).

Technik-Check

Technik-Tipps

- Die meiste Leistung erhalten Sie durch Reduzierung der Schattenqualität.
- 128 MByte Grafikspeicher reichen nur für niedrige Texturqualität, 256 MByte nur für mittlere. Erst ab 512 MByte funktioniert die höchste.

- Unabhängig von CPU und Grafikkarte stören mit 512 MByte RAM Nachladeruckler.

Checkliste

- 4,5 GByte Speicherplatz
- 2,0 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

FK

SO LÄUFT ADVANCED WARFIGHTER 2 AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichermenge 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1	2	3	4	
Geforce 6	6200	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra	
Radeon X1000	X300	X700	X800 XL	X850 XT	
Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT, 7950 GT, 7900 GTO, 7950 GDX	
Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL, X1900 XT, X1950 XTX	
Geforce 8		8500 GT	8600 GT	8600 GTS, 8800 GTS, 8800 GTX, 8800 Ultra	
Radeon HD				2900 XT	
PROZESSOR	2	3	4	5	
Athlon XP	2000+	2600+	3200+		
Pentium 4	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	
Athlon 64		3200+	3500+	4000+, FX-57	
Pentium D		915	950	965 XE	
Athlon 64 X2		3800+	4400+	5000+, 6000+	
Core 2		E4300	E6300	E6600, T6600, T6700	
Speicher in MB	3	4	5	6	
	128	256	512	768	1.024, 1.536, 2.048, 2.560, 3.072

LEGENDE	4	5	6
technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, niedrig; Texturen, dynamische Schatten und Beleuchtung, Nachbearbeitung	läuft so flüssig: 1280x1024, mittel; Texturen, dynamische Schatten und Beleuchtung, Nachbearbeitung hoch	läuft so flüssig: 1680x1050, maximale Details, ab 512 MByte Video-RAM hohe Texturqualität, ab GF 7900 GT Radeon X1900 XT 4AA / 8AA



Fahrzeuge wie diese Busse sind zerstörbar. Lange können wir also nicht an der Stelle kauern, sie bietet keinen wirklichen Schutz.

in Sicherheit, schicken über die Helmkamera nur den Mann mit dem Raketenwerfer los und lassen das Ding zerbröseln. Geben Sie den Feuerbefehl im normalen Modus, sucht sich der Raketen-

mann erst zermürend lahm eine Schussposition. Übrigens lässt sich nun auch die Drohne auf diese Weise lenken und punktgenau an den Ort lotsen, den Sie sehen möchten. Für unseren Geschmack

kommt das gute Stück allerdings zu selten zum Einsatz.

Hirn, Aussetzer, Tod

Ihre Kameraden retten Ihnen weitaus häufiger das Leben, als Sie sich über deren Dooftigkeit aufregen, sprich: Die Jungs machen ihren Job wirklich gut. Sie greifen MG-Nester ohne besondere Anforderung mit Granaten an, laufen geduckt von Deckung zu Deckung und bewegen sich zügig auf vorgegebene Positionen. Zuweilen aber möchte man den Burschen eine Backpfeife nach der nächsten geben, weil sie genau das Falsche tun oder Befehle erst nach der dritten Aufforderung in

die Tat umsetzen. In einer Mission in Juarez erlebten wir mehrfach in Folge, wie ein Ghost gleich nach der Landung mit dem Little Bird kopflos in die Gegner vorstürmte und dabei natürlich den Kürzeren zog. In einem anderen Einsatz kroch ein anderer Ghost lieber wertvolle Sekunden lang um ein ihm zugewiesenes MG herum, statt es einfach zu besetzen und zu schießen. Die Folge: Gruppentod durch Untätigkeit.

Doch selbst wenn einer oder gleich alle Ihrer künstlichen Mitstreiter auf dem Schlachtfeld fallen, gilt die Mission nicht als gescheitert. Ihr Hauptquartier schickt Sie alleine weiter und lässt Sie wissen, dass niemand zurückgelassen wird. Das bedeutet, dass die Kameraden niemals wirklich tot, sondern nur verletzt sind, man sie bergen wird und sie im nächsten Einsatz wieder frisch zur Verfügung stehen.

Karte, Text, Einsatz!

Zwar liegen zwischen den Einsätzen in **Ghost Recon: Advanced Warfighter 2** maximal ein paar Stunden, aber es bleibt immer Zeit, das Team neu auszurüsten oder gleich ganz anders zusammenzustellen. Vor jeder Mission werden Sie nämlich zunächst mit der zu erwartenden Situation vertraut gemacht: Man zeigt Ihnen eine Karte, ein Text verrät, was man von Ihnen erwartet und welche besonderen Gefahren im Kampfgebiet lauern. Manchmal

Gleiches mit Gleichem

Daniel Matschijewsky: Es stört mich nicht, dass sich Advanced Warfighter 2 im Grunde genauso anfühlt wie sein Vorgänger. Die furios inszenierten Missionen und das angenehm fordernde Taktieren haben damals Spaß gemacht und tun es jetzt noch mehr. Denn endlich habe ich wie bei der Xbox-360-Variante eine vernünftige Helmkamera, mit der ich das Geschehen besser überblicke. Für die teils bekloppte Gegner-KI wünsche ich mir allerdings schnell einen Patch.



daniem@gamestar.de

Multiplayer

- **Koop:** Vier Spieler kämpfen sich gemeinsam durch eigens für den Modus entworfene Missionen. Die Taktikkarte fehlt darin ärgerlicherweise.
- **Team-Deathmatch:** Schlichtes Ausschalten der gegnerischen Mannschaft. Klappt gut.
- **Hamburger Hill:** Ein Team greift an, das andere verteidigt eine Zone. Die dominierende Mannschaft gewinnt so Punkte, die der anderen vom Konto abgezogen werden. Wer keine Punkte mehr hat, verliert. Im Testzeitraum waren keine Server online, um den Modus auszutesten.
- **Siege:** Ein Team muss eine Zone erobern und für fünf Sekunden halten. Im Testzeitraum keine Server online.
- **Recon vs. Assault:** Die beiden Fraktionen aus dem Hauptspiel treten gegeneinander an. Es gilt, Stellungen zu halten oder zu übernehmen. Oder die Ghosts müssen etwa drei Artillerie-Geschütze sprengen, die Rebellen sollen das verhindern. Die Ghosts sind mit Helmkamera ausgestattet: Feinde werden für alle im Team markiert. Die Rebellen dürfen diese Markierungen wieder aufheben. Eine Partie wird über mehrere Runden gespielt, in denen Sie je nach Ihren Erfolgen im Rang steigen können. Je besser der Rang, desto besser Ihre Waffe. Toll!



MULTIPLAYER-TECHNIK

Koop-Partien sind auf vier Spieler ausgelegt, die anderen vier Modi haben Platz für maximal 32 Teilnehmer. Server finden Sie im internen Browser, der auf der Technik von Gamespy basiert. Das Spiel bietet in der uns vorliegenden Version keine Option, einen Dedicated Server zu erstellen.

PRO & KONTRA

- ➕ Teamspiel wird in »Recon vs. Assault« gefördert
- ➕ Rangsystem motiviert
- ➕ eigene Koop-Missionen
- ➖ keine Dedicated Server
- ➖ nur wenige Koop-Missionen
- ➖ keine Taktik-Karte im Koop-Modus

MULTIPLAYER-WERTUNG Sehr gut

Xbox 360 gegen PC

Die PC-Version ist (wie schon beim ersten **Advanced Warfighter**) nicht identisch mit der Xbox-360-Version, die bereits am 8. März erschien. Nicht nur in Grafik und Perspektive, auch in Missionen und Levelaufbau unterscheiden sich die Programme. Zudem sitzen Sie in der Xbox-Variante oft hinter dem Geschütz eines Helikopters und ballern auf feindliche Stellungen, die dann eindrucksvoll in die Luft fliegen. Im direkten Vergleich besitzt das Konsolenspiel mehr Raffinesse, Abwechslung und sieht hübscher aus. Unverständlich, warum die PC-Version nicht genauso ausgefallen ist.



Auf der Xbox 360 dürfen Sie als Ghost auch mal an das Geschütz eines Helikopters.



In einer **Nachtmission** sollen Sie einen Verbündeten aus einem mexikanischen Landhaus befreien. Nur ein Ghost begleitet Sie.



Die Ghosts sehen geradezu geisterhaft schlecht aus, wenn Sie alle **Grafikoptionen** auf Minimum stellen.

lässt man Ihnen die Wahl zwischen zwei Einstiegspunkten in die Gefahrenzone. Ein einfacher Klick genügt, und der Helikopter setzt Sie später nebst Ihren Jungs am gewählten Ort ab. Danach geht es in den Mannschaftsbildschirm, in dem Sie Waffen oder Ghosts gegen andere austauschen dürfen. Die permanente Laberei von Vorgesetzten, Kameraden und Nachrichtensprechern, die in der Planungsphase aus dem Info-Fenster rechts oben im Bild auf Sie einprasselt, bietet Ihnen keine nützlichen Informationen, ist zu laut und nervt spätestens nach fünf Minuten.

Ein gut gemeinter Ratschlag: Wenn Ihnen das Spiel bei der Missionsbeschreibung Soldaten mit Raketenwerfern zuweist, tut es das nicht ohne Grund. Tauschen Sie niemals diese Waffe gegen ei-

ne andere aus. Ansonsten kann es Ihnen nämlich passieren, dass Sie mitten in einem Einsatz ungeschützt auf einer Brücke stehen, ein feindlicher Kampfhelikopter angebraust kommt und Sie nichts in petto haben, um sich das Vehikel vom Hals zu schaffen.

Mach, mach, mach!

Die Einsätze Ihres Teams scheinen auf den ersten Blick recht übersichtlich: »Hol die Schützen von den Dächern, damit unser Helikopter in Ruhe die Spezialisten absetzen kann.« Damit die Spannung nicht auf der Strecke bleibt, überrascht Sie das Spiel unterwegs aber stets mit Unvorhergesehenem. Weitere Feinde nähern sich unvermutet, die Aufklärungsdrohne hat Artillerie entdeckt, die Sie noch zerstören müssen. So zieht sich eine Mission schon mal weit über eine Stunde hin. Gab es im Vorgänger nur vom Spiel angelegte Speicherpunkte, dürfen Sie in **Ghost Recon: Advanced Warfighter 2** bis zu dreimal selbst den Spielstand sichern. Das nimmt gerade gegen Ende des Programms, wo die Einsätze enorm knackig werden, eine Menge Druck von der Soldatenbrust.

Die bebt allerdings vor Zorn, wenn die Aufgaben zuweilen geradezu unsinnig werden: Da schickt man das kleine Ghost-Team los, um eine mörderisch gut gesicherte Stellung der Rebellen auszuhebeln, setzt die Männer im Anschluss Mörsereinschlägen aus – nur um dann plötzlich mit Artillerie- und Luftunterstützung anzurücken. Als hätte man die erst erfinden müssen!

Grafik, Sound, Klee

Grafisch hat sich im Vergleich zum Vorgänger nicht allzu viel getan – außer, dass die Engine in einem Jahr enorm gealtert ist. Zwar

Aufregend gut

Petra Schmitz: »Wenn Brown nicht bald das MG besetzt, erschieß ich ihn wegen Befehlsverweigerung!«, rief ich mehrfach in dieser unseligen Mission. »Hallo? Wie kann der Schütze mich von da hinten sehen?!«, fragte ich das Spiel ein ums andere Mal. Ich bekam keine Antwort. Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 hält selbst für Menschen mit Nerven aus Draht den einen oder anderen Aufreger bereit. Deswegen und wegen der über weite Strecken altbackenen Optik kommt es nicht an die 85 Punkte des Vorgängers heran. Trotzdem: gutes Spiel. Vor allem endlich mit exzellentem Multiplayer-Modus. Für Taktik-Fans eine uneingeschränkte Empfehlung.



petra@gamestar.de

scheinen die Effekte etwas üppiger, ansonsten ist alles wie gehabt: Das Spiel setzt auf Brauntöne, Juarez und das Umland sind ähnlich staubig, wie es die Straßen von Mexiko City waren. Auch die Soundkulisse orientiert sich am ersten **Advanced Warfighter**. Wenn eine Rakete einen Panzer knackt, dröhnt es aus den Boxen. Ob die deutschen Sprecher mit dem neuen **Ghost Recon** einen

Qualitätssprung machen, können wir nicht sagen: Uns lag zum Test nur die englische Version vor, die sauber und motiviert vertont ist.

Apropos »motiviert vertont«: Wenn die KI-Mitglieder ihren Captain nach einem spektakulären Schuss mit Ehrfurcht in der Stimme über den grünen Klee loben, will man niemals die Bomben finden, sondern für immer durch den Staub von Juarez krabbeln. **PET**

GHOST RECON: AW 2

TAKTIK-SHOOTER

ENTWICKLER GRIN (Ghost Recon: Advanced Warfighter, GS 08/06: 85 Punkte)
 PUBLISHER Ubisoft
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 12.7.2007

CA. PREIS 40 Euro

USK ab 18 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

Zu Beginn etwas unspektakulär, gewinnt aber, sobald die Ghosts in Juarez sind

GENRE ACTION

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

ANSPRUCH

EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

EINSTIEG leicht schwierig
 SPIELMECHANIK einfach komplex
 SPIELTEMPO langsam schnell

HILFEN Tutorial
 SPEICHERSYSTEM automatisch, dreimal Schnellspeichern pro Mission

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
2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD	Intel Core 2 Duo
512 MB RAM	1,0 GB RAM	Athlon 64 X2 6000+
4,5 GB Festplatte	4,5 GB Festplatte	2,0 GB RAM
		4,5 GB Festplatte

3D-GRAPHIKKARTEN
 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

PROFITIERT VON –
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ k. Angabe
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER) Koop (4), Team Deathmatch (32), Recon vs. Assault (32), Hamburger Hill (32), Siege (32)
 SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE Gamespy
 DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 40 Stunden
 FAZIT Der Modus »Recon vs. Assault« steht dem Solospiel in Sachen Spannung in nichts nach.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ gute Explosionen + Partikeleffekte + Animationen + sehr farbarm + teils matschige Texturen + keine Shader-Effekte	7 / 10
SOUND	+ ohrenbetäubender Schlachtenlärm + sehr gute (englische) Sprecher + stets gleiche Sprachfetzen im Kampf	9 / 10
BALANCE	+ Schwierigkeitsgrad steigt in den ersten drei Missionen sanft an + drei Schwierigkeitsgrade + im späteren Spiel schwankt der Anspruch	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Klasse »Vier gegen den Rest der Welt«-Gefühl + Bedrohung stets gegenwärtig + Spannung reiht nicht ab	10 / 10
BEDIENUNG	+ Schnellspeichern + sehr einfache Steuerung der KI-Kameraden über Eingabemaske... + ...oder Tastaturkurzel	10 / 10
UMFANG	+ teils sehr lange Missionen mit mehreren Aufgaben + vom Solospiel unabhängige Koop-Missionen + teilweise kurze Einsätze	8 / 10
LEVELDESIGN	+ Ghosts kämpfen nicht nur in der Stadt Juarez, sondern auch im Umland + bemüht wirkende Levelbegrenzungen (z.B. Schutthaufen)	8 / 10
KI	+ Ghosts suchen meistens Deckung... + ...und reagieren in der Regel genau auf Befehle + Gegner mal strohdumm, mal unfair treffsicher	7 / 10
WAFFEN	+ Waffen vor Mission wählbar + Gegnerwaffen nutzbar + besetzbare Geschütze + teilweise Luft- und Artillerie-Unterstützung	9 / 10
HANDLUNG	+ Jagd nach Atombomben + Ghosts müssen auch Niederlagen einstecken + zuweilen nicht nachvollziehbarer Einsatzverlauf	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Im Anspruch schwankender Taktik-Shooter.

82

SPIELSPASS