



Befehlen statt Ballern

FULL SPECTRUM WARRIOR

Basierend auf einem Infanterie-Simulator der US Army kommandieren Sie amerikanische Soldaten durch zerbombte Wüstenstädte.



Mit der rechten Maustaste kommandieren wir die Soldaten auf ihre Position.



Mit einem Zielkreis weisen wir dem Team einen Sicherungs-Bereich zu.

Der verbrecherische Al-Afad, Diktator des fiktiven Staates Zekistan, soll gestürzt werden. Dazu schickt die Nato eine Truppe von Soldaten aus aller Welt los. Als Gruppenführer von acht Soldaten der amerikanischen 159th Light Infantry Unit ziehen wir mit, denn THQ hat uns mit einer spielbaren Version von **Full Spectrum Warrior** in der Redaktion besucht.

Befehlsgewalt

Obwohl **Full Spectrum Warrior** auf den ersten Blick aussieht wie ein Ego-Shooter, ist es in Wahr-

heit ein Taktikspiel. Unsere Gruppe ist in zwei Vierertrups, sogenannte »Fireteams«, eingeteilt, jeweils bestehend aus MGSchütze, Grenadier, Gewehr-schütze und Anführer. Wir steuern die Soldaten jedoch nicht direkt, sondern erteilen mit der Maus in der Spielumgebung Befehle. So signalisieren wir, wo die Männer in Position gehen oder wohin sie sich sichern sollen. Der jeweilige Truppführer setzt die Anweisungen dann lautstark um, woraufhin sich das Fireteam in Bewegung setzt. So kämpfen wir uns im »überschlagenden Ein-

satz« durch trostlose Wüstenstädte: Während ein Team aus der Deckung heraus den Gegner unter Feuer nimmt, stürmt das andere vor. Wir können nur den Wurf von Splitter- oder Rauchgranaten direkt steuern. Ansonsten müssen wir auf die bereits jetzt brauchbare künstliche Intelligenz der Männer vertrauen. Die verhalten sich recht realistisch und ballern auch mal daneben.

Taktischer Häuserkampf

In einer typischen Mission stoßen wir auf feindliche Widerstandskämpfer, die uns mit Raketen beschießen. Ein direkter Angriff wäre Selbstmord, daher weichen wir unter Sperrfeuer in

eine Seitengasse aus. Erst nachdem wir den Feind flankiert haben, strecken unsere Kämpfer die Widersacher mit gezielten Schüssen nieder. Pandemic, die Entwickler von **Full Spectrum Warrior**, legen viel Wert auf Realismus: Ein einziger Treffer macht einen Soldaten kampfunfähig. Verwundete Kameraden muss das Team unter Zeitdruck zum nächsten Sanitäter tragen, bevor sie ihren Verletzungen erliegen. Wenn ein Soldat stirbt oder zwei Soldaten verletzt sind, gilt die Mission als gescheitert. Geschicktes taktisches Vorgehen ist daher Pflicht, wenn wir die Gefechte in den Gassen Zekistans heil überstehen wollen. **FAB**



Nur den Einsatz der Handgranaten kontrollieren wir höchstpersönlich.

FULL SPECTRUM WARRIOR

fabian@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Taktikspiel
Termin: 30. September 2004

Entwickler: Pandemic
Status: 90% fertig

Fabian Siegmund: »Endlich dienen Teamkollegen nicht mehr nur als Extra-Leben. Sobald einer der Männer zu Boden geht, versuche ich hektisch, mit einem Team Sperrfeuer zu geben, damit das andere den Kameraden in Sicherheit bringen kann. Meine Leute sind mir ans Herz gewachsen! Jeder der acht hat eine eigene Persönlichkeit, die in den Zwischensequenzen klar hervortritt. Da verzeihe ich ihnen gerne, dass sie nicht so gut schießen, wie ich es von richtigen Soldaten erwarte.«



POTENZIAL SEHR GUT



CD/DVD:
Video-Special
AB-16-CD/DVD:
härtere
Fassung



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK

134