

Den Russen auf den Geist gehen

Ghost Recon

Schicken Sie ein Team von Spezialisten im Jahr 2008 gegen Kreml-Hardliner.



Auf Video-CD:
Video-Special

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder
in Screenshot-Galerie

Nachtsparade im Grünen. Nur noch feuchten Fußes das murmelnde Bächlein durchquert, und schon ist unser Ziel sichtbar. In der kuscheligen Hütte warten nicht fesche Magd und Grillengezirpe, sondern ein gefangen gehaltener F-18-Pilot und reichlich Blei. Mit aktiviertem Nachtsichtgerät und Maschinenpistole stapfen wir durchs Unterholz – kracks, peng, tot. Russische Wachen haben einen leichten Schlaf.

Sturm-und-Drang-Manöver führen bei **Ghost Recon** in kürzester Zeit zum Heldenbegräbnis. Die 15 militärischen Missionen im nächsten Spiel von Red Storm verlangen Teamgeist sowie Einsatzplanung, unterscheiden sich aber deutlich vom Taktik-Action-Reißer **Rainbow Six** aus gleichem Hause. »Wir wollten größere Umgebungen, mehr Action mit dickeren Waffen und eine bessere Grafik«, fasst Produzent Darren Chukitus die guten Vorsätze zusammen.

Back in the USSR

2008 inszenieren Kreml-Hardliner in Georgien einen »Rebellenaufstand«, um eine Ausrede zum Einmarsch der russischen Armee zu haben. Mitten in diesem Schlamassel tummelt sich die US-Einheit Ghost Recon, die am Ende der Kampagne sogar dem Roten Platz in Moskau einen Besuch abstatten darf. Vor jeder Mission picken Sie sich sechs Soldaten nebst Ausrüstung heraus, die auf bis zu drei Teams aufgeteilt werden. Vom M-16-Gewehr bis zum Raketen-Panzerknacker M-136 stehen 36 Knaller zur Wahl.

Jede Talentpunkt zählt

Alle Spielfiguren haben bis zu acht Talentpunkte in vier Fachgebieten: Waffen, Tarnung, Ausdauer und Führung; diese lassen sich mit der Zeit verbessern. Durch die Absolvierung von Nebenzielen in einem Level befreien Sie außerdem wertvolle Spezialisten mit besonders ausgeprägten Charakterwerten.



Die russischen **Invasionstruppen** machen es sich mit Stacheldraht und MG-Nestern gemütlich. Ihr sechsköpfiges Team muss daher listig aus dem Verborgenen heraus operieren.



Zwei **Kameraden** sichern die Rückseite, während unser dritter Mann dazuspurtert.

Im Spielverlauf lassen sich zwölf solcher Experten freischalten, etwa die tödliche litauische Scharfschützin Astra.

Typische Missionsziele sind Rettungsaktionen, Sabotageakte und Eskorten, aber auch »Besiege alle«-Einsätze. Bei wechselnden Wetterverhältnissen sowie Tag- und Nachtmissionen kriechen Sie nicht nur am Busen der Natur entlang, sondern bestehen auch einige Aufträge in Städten. »Es geht weniger um Vorausplanung, als vielmehr um Entscheidungen während einer Mission«, erklärt Darren einen wesentlichen Unterschied zu den Antiterror-Vorgängern. Freundlicherweise darf auch der Spielstand jederzeit gespeichert werden. Denn an den bis zu 160.000 Quadratmeter großen Levels kann man locker eine Stunde sitzen, bevor alle Ziele erfüllt sind.

Je voller, desto doller

Die neue Grafikkengine bietet hübsche Details wie wippende Baumwipfel, dynamische Licht- und Schatteneffekte (etwa beim Feuern) sowie Spielfiguren mit bis zu 1.200 Polygonen – eine glatte Verdopplung gegenüber **Rainbow Six**. Letzteres wurde vor allem wegen seiner Multiplayer-Dramatik ein Renner. Entsprechend viel Sorgfalt widmet Red Storm der Mehrspieler-Sektion von **Ghost Recon**. Bis zu 36 Kämpfer sollen die Kampagnen-Missionen gemeinsam spielen können.

Für 2002 ist schon eine Missions-Zusatz-CD geplant. Und auch die Fans von **Rainbow Six** dürfen hoffen: »Wir wären blöd, wenn wir diese Serie nicht fortsetzen würden«, flüsterte uns ein Red-Storm'ler während des Besuchs zu. **HL**

Ghost Recon

Genre: Taktik-Action **Entwickler:** Red Storm
Termin: 22. November 2001 **Ersteindruck:** Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Geduld ist auch bei diesem militärischen Abstecher der Rainbow-Six-Macher eine Tugend. Die Missionsplanung wirkt aber längst nicht mehr so ermüdend, und die Grafik sieht um einiges besser aus.«