Emergency Call of Juarez

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Das schwedische Entwicklerstudio Grin hat tatsächlich viel von dem verbessert, was wir am letzten Ghost Recon Advanced Warfighter bemängelt haben. Dann dürfte ja gar nichts mehr schief gehen.

Vor wenigen Stunden noch haben Captain Scott Mitchell und sein Team von »Ghost«-Elitesoldaten Mexiko vor einem Militärputsch gerettet, da droht schon der nächste mexikanische Revoluzzer den Vereinigten Staaten mit Krieg. Der Kerl soll sogar eine Atombombe in die amerikanisch-mexikanische Grenzstadt Juarez geschmuggelt haben. Mitchell und sein Team werden auf ihrem Heimweg daher kurzerhand umgeleitet, um die Kernwaffe sicherzustellen.

Versteckte Kamera

Bevor's in **Advanced Warfighter 2** losgeht, bekommen wir eine Karte des Einsatzgebiets zu sehen und wählen einen von mehreren möglichen Absetzpunkten, danach rüsten wir das Team aus. Grin hat das Waffenarsenal ein wenig erweitert, und zusätzlich können wir wie gehabt jede Flinte mit Granatwerfern, Schalldämpfern und dergleichen modifizieren.

Im Einsatzgebiet angekommen, dirigieren wir unser Team gleich in eine Deckung. Das funktioniert genau wie im Vorgänger: Mit der Maus weisen wir den Ghosts zu, wo sie hinlaufen sollen. Allerdings markieren in **Advanced Warfighter 2** leuchtende Kreise die exakten Zielpunkte aller drei Soldaten, nicht nur die grobe Endstation des Teams. Wie gewohnt können wir mit den Ziffertasten auch jeden einzelnen Ghost dirigieren oder über eine taktische Karte Marschrouten oder Verteidigungsrichtungen festlegen. Die entscheidende Verbesserung des Kommandosystems sind jedoch die nun frei beweglichen Helmkameras der Soldaten: Wir können uns am Standort jedes Ghosts umschauen und innerhalb dieser Ansicht sogar Befehle erteilen. Die fliegende Spionagedrohne funktioniert nach dem gleichen Prinzip. Genau nach unseren Kritikpunkten haben die Entwickler also das Spiel verbessert.

Explosionen sehen jetzt noch dramatischer aus als im Vorgänger.

Die Ghosts lassen sich jetzt wesentlich exakter auf **Positionen** beordern und gehen gemeinsam hinter großen Objekten in Deckung.

Mal hü, mal hott

Die Ghosts arbeiten jetzt in zwei Gefechtsmodi: Recon oder Assault – Spähtrupp oder Angriff. Als Recon wählen sie schallgedämpfte Waffen und huschen von Deckung zu Deckung, im Assault-Modus stürmen die Burschen vor und schießen auf alles, was Feind ist. So schleichen wir mit dem auf Spähen gedrillten Team durch einen Vorort von Juarez. Wir pirschen an Wellblechhütten und windschiefen Zäunen vorbei – **Advanced Warfighter 2** wirkt noch einen Tick glaub-

Der **Scrambler-Soldat** erkennt im Multiplayermodus markierte Kollegen an rosa Rauten.

Wir können die **Helmkameras** frei bewegen und in dieser Ansicht Befehle geben.

würdiger als der Vorgänger. Auf einer Anhöhe können wir ein Rebellenlager einsehen. Feinde werden wie gewohnt mit roten Rauten markiert, da fällt uns der Überblick leicht. Nun befehlen wir den Assaultmodus: Die Ghosts stecken ihre schallgedämpften Maschinenpistolen weg, packen schweres Kaliber aus und eröffnen das Feuer. Während das MG loshämmert, schießt unser Grenadier in eine Gruppe Gegner. Die Explosion entzündet ein parkendes Auto, Trümmerteile fliegen umher. Spektakulär, das sieht sogar besser aus als im ersten Teil!

Counterstrike²

Im neuen Mehrspielermodus von **Advanced Warfighter 2** dienen die Begriffe Recon und Assault außerdem als Bezeichnung für zwei Teams: Die Soldaten der Antiterroreinheit Ghost heißen Recon, ihre Gegner Assault. Die Recons müssen drei Flugabwehrgeschütze zerstören, die Assaults sollen das verhindern – soweit, so **Counterstrike**. Der Clou liegt darin, dass die Recons erspähte Gegner automatisch für das gesamte Team mit einer Raute markieren. Dafür haben sie nur ein »Leben«: Werden sie besiegt, dürfen sie nur noch durch die Helmkameras ihrer Kameraden zuschauen. Dabei können sie allerdings weiterhin Rebellen markieren und so den Überlebenden helfen. Das Assault-Team hat im Gegenzug neben den genreüblichen Kämpferklassen wie MG-Schütze oder Grenadier den »Scrambler«-Soldaten zur Auswahl. Der ist zwar nur mit einer Maschinenpistole bewaffnet, kann aber die Zielmarkierungen, die seine Kameraden verraten, aufheben. Als direkten Konterpart schicken die Recons den »Scout« los: Der kann Rebellen auf kurze Entfernung sogar durch Wände hindurch orten. Für solche Unterstützungsaktionen sowie für Abschüsse gibt's Punkte, die uns Beförderungen und damit bessere Waffen bescheren. Allerdings behalten wir die nur bis zum Ende des Matches.

Die erste **Flak** brennt, getötete Recons steigen wieder ins Spiel ein.

Name und Dienstgrad markierter **Rebellen** werden am Bildrand angezeigt.

Seitenwechsel

Beide Seiten spielen sich überraschend unterschiedlich. Die aus dem Spiel genommenen Kollegen der Recons dürfen nur wieder ins Gefecht einsteigen, wenn ihre Kameraden eine der Flaks sprengen. Als Rebell stürmen wir dagegen wagemutig drauf los, denn gehen wir zu Boden, starten wir wenig später neu. Als Recon pirschen wir langsam vor und achten auf unsere Kollegen, denn wer niedergestreckt wird, kann uns erstmal nur noch als Kundschafter beistehen. Manchmal verschonen wir sogar Gegner, nur um ungesehen an die nächste Flak zu geraten und unsere ausgeschalteten Teammitglieder zurück ins Spiel zu holen. Der »Recon versus Assault«-Modus dürfte also ein besonderer Kaufanreiz für Multiplayer-Fans werden, denen die (sehr vielversprechende) Kampagne allein noch nicht ausreicht. FAB

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

fabian@gamestar.de

Genre: Taktik-Shooter
Termin: Juni 2007
Entwickler: Grin / Ubisoft
Status: zu 90% fertig

Fabian Siegismund: »Es ist ein schönes Gefühl, wenn Entwickler sich das zu Herzen nehmen, was man über ihre Spiele schreibt. Grin hat das getan und den Advanced Warfighter rundum verbessert. Von Kleinigkeiten wie nutzbaren Feindwaffen bis hin zum überarbeiteten Kommandosystem, das ich in dieser Form nahezu perfekt finde. War der Mehrspielermodus im letzten Teil für mich nur eine Dreingabe, lasse ich derzeit für die Multiplayer-Betaversion von Advanced Warfighter 2 meine anderen »echten« Spiele stehen. Dabei gibt's in der nur eine einzige Karte – langweilig wird mir der »Recon versus Assault«-Modus trotzdem nicht.«

POTENZIAL SEHR GUT

➤ AB 16/18-DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 3877

Seit 1993 sind in Juarez Hunderte junge Frauen ermordet worden – die Fälle blieben größtenteils ungelöst.