

Soldaten müssen mehr können als nur schießen. Deshalb gibt's in diesem Militär-Shooter auch Rollenspiel-Elemente.

Armed Assault 2



Unter anderem steuern Sie auch einen **Hind-Hubschrauber**.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4549

- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4475

Fernspäher. Das klingt nach einem, der auf einem Hügel sitzt und in die Weite schaut – also nicht sonderlich aufregend. Was bei der Bundeswehr Fernspäher heißt, hört bei den US Marines auf den Namen »Force Recon«. Na, das klingt doch schon wesentlich zackiger! Die Aufgabenbereiche beider Kommandosoldaten sind jedoch gleich: Sich weit hinter feindlichen Linien durchschlagen, den Feind unerkannt beobachten und ohne Unterstützung der eigenen Truppen Sabotageakte durchführen oder hochwertige Ziele ausschalten. In **Armed Assault 2** spielen Sie einen dieser harten Burschen, und mit In-die-Weite-Schauen ist es dabei echt nicht getan.

Erste Reihe, Mitte

Mit **Armed Assault 2** wollen Bohemia Interactive an den Erfolg ihres Erstlingswerks **Operation Flashpoint** anschließen. Im Spiel übernehmen Sie die Kontrolle über einen fünfköpfigen Force-Recon-Trupp, den Sie durch einen kompletten Einsatz begleiten. Ihr Auftrag führt Sie ins fiktive zentralasiatische Land Chernarus, das von einem blutigen Bürgerkrieg gebeutelt wird: Eine sozialistische Splittergruppe hat die führenden Köpfe des Landes von ihren Hälsen getrennt, die Sozialistische Republik Chernarus ausgerufen und führt nun die Greuelthaten durch, die heute »ethnische Säuberungen« genannt werden. Das US-Militär entsendet daraufhin Truppen, um das Blutvergießen zu stoppen. Ganz vorn mit dabei: Force-Recon-Soldaten der Marines unter Ihrer Führung. Um Sie Stück für Stück ins Soldatenhandwerk einzuführen, ist **Armed Assault 2** in drei Kapitel eingeteilt. Im ersten Spielabschnitt rücken Sie noch als Befehlsempfänger aus: Während Ihr Spähtrupp von einem KI-Kollegen angeführt wird, wechseln Sie je nach Auf-



Sie sollen die gesamte Kampagne von **Armed Assault 2** auch **kooperativ** mit Freunden spielen können.



Durch **Tag- und Nachteinsätze** sowie Witterung dürfte **Armed Assault 2** besonders stimmungsvoll werden.

trag zwischen den verbleibenden vier Soldaten hin und her, arbeiten mal als Grenadier, Scharfschütze, Sanitäter oder MG-Träger. In Kapitel zwei werden Sie selbst zum Anführer, geben Ihren Kameraden Befehle wie »Vorrücken«, »Angreifen« oder »Stellung beziehen«, im dritten Spielabschnitt sind Sie schließlich Vorgesetzter über mehrere Trupps und koordinieren eine ganze Operation.

Erste Hilfe, bitte

Als Force-Recon-Marine müssen Sie sich selbst um Nachschub kümmern. Bohemia Interactive hat dafür einige rollenspieltypische Elemente ins Spiel eingebaut. Um an Munition und Verbandzeug zu gelangen, müssen Sie zum Beispiel Kontakt zu orts-

ansässigen Schmugglern aufnehmen und in Multiple-Choice-Dialogen Preise und Liefertermine aushandeln. Damit setzt Sie **Armed Assault 2** des Öfteren unter Zeitdruck: Können Sie um zwölf Uhr an der Lichtung im Wald sein, um Nachschub zu bekommen, oder ist der Treffpunkt zu weit weg? Das Einsatzgebiet soll nämlich 100 Quadratkilometer umfassen – wer sich da nicht eins der über 50 steuerbaren Fahr- und Flugzeuge ergattert, kann sich auf lange Fußmärsche einstellen. Darüber tröstet die wunderschöne Landschaft von **Armed Assault 2** hinweg: sanfte Hügel, malerische Täler, dichte Wälder und insbesondere die enorme Weitsicht. Genau das Richtige also für einen echten Fernspäher. **FAB**



Toll: die atemberaubende **Fernsicht**. Gemein: die Scharfschützen, die so weit schießen können.

Armed Assault 2

► **Angeschaut** ► Genre **Taktik-Shooter** ► Termin **4. Quartal 2008**
► Hersteller **Bohemia Interactive / Morphicon** ► Status **zu 60% fertig**

Fabian Siegismund: Ich habe früher viel Zeit als Gruppenführer auf Truppenübungsplätzen verbracht. **Operation Flashpoint** war da für mich wie Nachhausekommen: Soldaten kommandieren, sich in den Dreck werfen und ballern hat sich für mich noch nie so echt angefühlt wie in diesem Spiel. **Armed Assault** konnte das nicht rüberbringen, aber für Teil 2 bin ich guter Hoffnung. Auf die Rollenspielelemente bin ich gespannt: Ob die Soldaten wohl auch essen müssen? Cool wär's – ich habe schon lange keinen selbst gefangenen Hasen mehr verspeist.



fabian@gamestar.de