

Caracas, Maracaibo, Wurst! Hauptsache, es fliegt mächtig was in die Luft! Und das tut's, oh und wie's das tut!

Mercenaries 2 World in Flames

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5188

Win Vista 32 Bit
- läuft

Es gibt diese Aufbauspiele, in denen Sie in stundenlanger Kleinarbeit Warenkreisläufe schaffen, hübsche Städte errichten und sorgfältig dafür sorgen, dass alles wächst und gedeiht. Und dann gibt es die Gegenstücke. In denen kacheln ständig Häuser zusammen, Bäume werden umgeholt und Autos explodieren in einer Tour. Wenn Sie lieber Dinge erschaffen als zerstören, sollten Sie einen großen Bogen um den Actiontitel **Mercenaries 2: World in Flames** von Pandemic (**Full Spectrum Warrior**) machen, der ist ein 1A-Abbauspiel. Darin zerlegen Sie nämlich nach und nach große Teile Venezuelas. Erstens, weil man Ihnen Geld dafür gibt, zweitens, weil Sie auf der Suche nach dem Mann sind, der Ihnen eine Pobacke weggeschossen hat.

Rache für den Po

In **Mercenaries 2** verdingen Sie sich als Söldner in einem fiktiven Venezuela (hauptsächlich in den

Städten Maracaibo und Caracas) wahlweise für Ölkonzerne oder Guerillatruppen. Zum Einen geht's im Land politisch drunter und drüber, zum Anderen wollen alle ans schwarze Gold, das im Boden lagert. Finales Ziel: über die verschiedenen Gruppierungen an den Putschisten Solano ranzukommen, egal wie. Der hat Ihnen nämlich das Sitzfleisch perforiert.

Das Spielgebiet ist wie beispielsweise in **Boiling Point** oder den **GTA**-Titeln frei erkundbar, durch Missionen verlieren Sie trotzdem nie den roten Faden. Gleich in einem der ersten Aufträge reißen Sie sich Solanos ehemalige Villa unter den Nagel, um von dort den Geschäften nachzugehen. In Ihrem Hauptquartier scharen Sie Angestellte um sich, denn alleine sind viele der Einsätze nicht zu schaffen. Ein Helikopterpilot versorgt Sie mit Munition oder Sprengsätzen, eine Mechanikerin schraubt Ihnen heiße Schlitten zusammen, sofern ent-



Zwillinge: Im **Koop-Modus** haben wir mit dem Spieler NeoNub so manche Feindbasis ausgehoben.



Unsere Mechanikerin hat uns auf ein **Wagenrennen** gegen die Zeit geschickt.

sprechendes Material und ausreichend Kohle vorhanden sind.

Die Helfer schließen sich Ihnen nicht einfach so an. Jeder bittet Sie vorher um eine (stets gefährliche) Gefälligkeit. Für die Mechanikerin beispielsweise sollen Sie einen Wagen Probe fahren. Natürlich in einem von schießwütigem Militär verseuchten Gebiet. Ihr Kampfflieger bittet Sie, ihm zu helfen, einen ehemaligen Arbeitgeber auszuschalten. Der ist ein Feigling, hat er sich doch in einem Bunker verschanzt. Entsprechende Sprengkraft muss her.

Raketen im Gesicht

Überhaupt wird in **Mercenaries 2** alles gesprengt, was nur geht: Hochhäuser, Restaurants, Hotels, Fabriken, Autos, Boote. Hat man

Ihnen einen Auftrag gegeben, werden die Ziele auf Ihrer Gebietskarte markiert. Da müssen Sie dann nicht gleich hin brettern, vieles können Sie quasi im Vorbeifahren erledigen. Hübsch: Kommen Sie auf Ihren Erkundungstouren zufällig an einem Gebäude vorbei, das Sie in die Luft jagen sollen, oder passieren Sie die Behausung einer Person, die Sie ausschalten müssen, weist Sie Ihre Assistentin aus dem Hauptquartier via Funk darauf hin.

Natürlich lässt man Sie nicht einfach auf ein Haus zulatschen, wo Sie dann C4 ablegen, zünden und dann unbehelligt wieder abhauen. Ihre Zielobjekte und -personen sind stets von Horden von Beschützern umgeben, die aus allen Rohren auf Sie ballern. Doch



Die **Faust** steht für die Benutzen-Taste. Das wird nirgends erklärt.



In der Nähe von **Öltanks** sollten Sie nicht irre rumballern.



Spart Munition: Gegner fallen nach einem kräftigen Schlag mit dem **Gewehrkolben** sofort um.



Gebäude lassen sich am besten und einfachsten per Bombe schrotten, die Sie im Hauptquartier bestellen und die dann Ihr Kampfpilot abwirft.

so absurd wie praktisch: Selbst wenn mitten in Ihrem Gesicht eine Rakete explodiert, überleben Sie das oft mit genau drei Gesundheitspunkten. Dann reicht es, aus der Schusslinie zu verschwinden, um zu regenerieren.

Ebenso unerklärlich: Zwar schlucken Ihre Widersacher oft mehrere Kugeln, gehen aber nach einem Schlag mit dem Gewehrkolben sofort zu Boden.

Fragezeichen im Hirn

So kurzweilig die Brachial-Action oft ist, so nervig sind die Schlampigkeiten in Sachen Bedienung. So müssen Sie nicht selten in so genannten »Quicktime-Events« die richtige Taste zum richtigen Zeitpunkt drücken, um Ihren Helden zum Beispiel Panzer klauen zu lassen. Das Spiel zeigt Ihnen dann ein Icon, das nirgends erklärt wird. Also bleibt Ihnen nur, zu raten, dass sich hinter einem Magazin-Symbol die Nachlade-taste versteckt. Und hinter zwei kritzeligen Füßen die Sprintoption. Auch die Steuerung für Helikopter wird nicht erwähnt, hier ist Rumprobieren angesagt.

Dämlich auch: **Mercenaries 2** bietet vier Speicherplätze, die Sie,

so oft Sie wollen, neu überschreiben können. Doch ob gespeichert oder nicht – das Spiel schmeißt Sie, falls Sie mal ins Gras beißen sollten, an einem Rücksetzpunkt oder im Quartier wieder raus. Laden können Sie nämlich nichts.

Fremde im Spiel

Schön ist Venezuela nur in den Zwischensequenzen, ansonsten besteht die Welt größtenteils aus matschigen Texturen und oft detailarmen Modellen. Selbst so manche Explosion fällt verhältnismäßig unspektakulär aus.

Auch die Sprachausgabe trübt ein wenig den Spielspaß, brüllen die Feinde doch immer die gleichen wenigen Sprüchlein im Stile von: »Er ist hinter dem Haus!«, selbst wenn Sie sich zu Beginn für den weiblichen der drei Söldner entschieden haben.

Apropos drei Söldner: Die drei unterscheiden sich zwar ein wenig voneinander (einer hat mehr Munition in den Knarren, ein anderer heilt schneller, die Dame läuft flotter), spielerisch hat das allerdings kaum einen Einfluss.

Spaßig und vor allem deutlich spritziger wird das Spiel im Multiplayer-Modus. Hier können Sie

das Spiel im Koop-Modus erleben. Dazu müssen Sie zunächst im Spiel ein Konto anlegen und dann die Option »online« bei Start wählen. Dann weist das Programm Ihnen automatisch einen

weiteren Spieler zu. Frei wählen können Sie Ihren Kumpeln nicht. Dennoch: Zu zweit geht alles viel flotter und effektiver. Selbst das Niederreißen eines süd-amerikanischen Staates. **PET**

MERCENARIES 2

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Pandemic (Full Spectrum Warrior, GS 11/04: 81 Punkte)
PUBLISHER Electronic Arts
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 4.9.2008
CA. PREIS 50 Euro
USK keine Jugendfr.

ANSPRUCH

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,6 GHz Intel HT A64 2600+ AMD 1,0 GB RAM 10,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2/4600+ AMD 1,0 GB RAM 10,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E 6300 Athlon 64 X2/5000+ 2,0 GB RAM 10,0 GB Festplatte	GeForce 6600 GT GeForce 7600 GT GeForce 7800 / 7900 GeForce 8600 GT / GTS GeForce 8800 GT / GTS Radeon X800 / X850 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2600 XT Radeon HD 2900 XT Radeon HD 3850 / 3870
PROFITIERT VON Zweikern-Prozessoren			
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ k. Angabe	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2)
SPIELTYPEN Internet
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Doof: Sie werden Ihrem Koop-Partner automatisch zugeteilt. Ansonsten sehr launig.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ gute Zwischensequenzen + Shader-Effekte - matschige Texturen - Objekte poppen auf	7 / 10
SOUND	+ gute Sprecher - müde Soundeffekte - oft die gleichen Sprüche - müde Musik	6 / 10
BALANCE	+ zumeist gleichbleibender Schwierigkeitsgrad - für Profis viel zu leicht - einige unfaire Missionen	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ schön derber Umgangston + verschrobene Charaktere - Welt wirkt trotz der Passanten leblos	7 / 10
BEDIENUNG	+ unkomplizierte Steuerung - Reaktionsspiele zeigen nur Icons an - Speicheroption überflüssig	6 / 10
UMFANG	+ große, frei erkundbare Spielwelt + zig Missionen + Herausforderungsmissionen bei Angestellten	9 / 10
LEVELDESIGN	+ mit dem richtigen Fahrzeug kommen Sie nahezu überall hin + oft mehrere Möglichkeiten, ein Ziel zu sprengen - Städte sind eintönig	8 / 10
KI	+ Gegner fordern Verstärkung ... - werfen Granaten + ... besetzen Geschütze - ... sind aber dennoch keine Herausforderung	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Held kann jede Waffe benutzen ... + ... sich ans Steuer jedes Fahrzeugs klemmen + ... Luftschläge ordern	10 / 10
HANDLUNG	+ bester Grund seit langem, einen Bösewicht zu jagen + markante Figuren - dünne Story	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT Launige Zerstörungssorgie mit Bedienungsmacken.

74

SPIELSPAß

Muss kaputtmachen!

Petra Schmitz: Mercenaries 2 ist vor allem kurzweilig. Das Rumbrettern und Sprengen macht mir einen Riesenspaß. Vor allem zu zweit, auch wenn ich die Mitstreiter nicht kenne. Doch die Schludrigkeiten in der Bedienung und die ständig gleichen Wortmeldungen der Feinde trüben meine Freude am Zerstören. Aber das ist ja das Gute an Mercenaries 2. Wenn ich mich wieder mal aufrege, mache ich einfach was kaputt. Und dafür werde ich auch noch belohnt. Prima!



petra@gamestar.de