

Ghost Recon Future Soldier

Ubisofts Taktik-Shooter-Reihe bekommt immer weniger Taktik und immer mehr Shooter spendiert. Ob's trotzdem Spaß macht? Von Julian Freudenhammer und Daniel Matschijewsky

Genre: **Taktik-Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Paris (XIII, GS 12/03: 80 Punkte)**
Termin: **28.6.2012** Spieler: **1 - 8** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7470 Auf DVD: Test-Video

Unbedingt unauffällig bleiben«, hatte uns der Commander bei der Einsatzbesprechung eingebläut. »Das ist eine verdeckte Operation«, hieß es. Wir riskieren einen flüchtigen Blick über das ausgebrannte Autowrack, hinter dem wir in Deckung gegangen sind. Sofort zischen Kugeln an uns vorbei, und eine Granate explodiert wenige Meter von uns entfernt. »Na, das haben wir ja gehörig vermasselt«, kommentiert Pepper die Lage trefend. Da bricht plötzlich ein Panzer durch eine nahe gelegene Hauswand und eröffnet das Feuer auf uns. Die angeforderte Luftunterstützung kommt keine Sekunde zu früh. Wir steuern die Lenkrakete punktgenau auf den feindlichen Panzer, der daraufhin in einem gewaltigen Feuerball explodiert.

Klingt nicht gerade nach **Ghost Recon**, eine Serie, die 2001 ihren Anfang nahm und sich als knallharte Taktik-Simulation einen Namen machte. Doch **Future Soldier**, der neueste Teil der Shooter-Reihe, setzt die temporäre Marschrichtung, die sich bereits in den Vorgängern **Advanced Warfighter 1** und **2** zeigte, konsequent fort und präsentiert uns ein Action-Spektakel, das nicht selten an **Call of Duty** erinnert. Wie der Name

bereits verrät, schickt uns **Future Soldier** in die nahe Zukunft, mitsamt entsprechendem Sci-Fi-Gerät, das unser Elitesoldaten-Leben erheblich erleichtert. Neben den genre-typischen Nachtsichtgeräten,

Blendgranaten und Rotpunktvisieren ist die neue Aktiv-Tarnung das Highlight unserer Ausrüstung. Winzige, in den Stoff verarbeitete Kameras filmen die Umgebung vor uns und projizieren das Bild auf unseren Rücken

Praktisch: Vorab markierte Feinde sind sogar durch dickste Wände hindurch sichtbar.



– und umgekehrt. Das macht uns zwar nicht völlig unsichtbar, entfernte Gegner können uns so aber nicht aufspüren.

Eine praktische Ergänzung sind die so genannten Sensorgranaten, die uns in schlecht einsehbaren Arealen die Position und Bewaffnung aller Gegner im Umkreis anzeigen. Wer auf Nummer sicher gehen möchte, der greift zur ferngesteuerten UAV-Drohne. Mit der können wir Gebiete nicht nur auskundschaften und Feinde aufspüren, sondern diese auch gleich mit einem Schockimpuls kurzzeitig außer Gefecht setzen, um einen Überraschungsangriff einzuleiten. Was nach taktischer Planung und bedachtem Vorgehen klingt, entpuppt sich schnell als vergleichsweise anspruchslose Shooter-Kost. Das »verdankt« **Future Soldier** vor allem dem neuen Simultanabschuss. Ähnlich wie in Ubisofts **Splinter Cell: Conviction** können wir bis zu vier Feinde markieren und durch unsere KI-gesteuerten Kollegen auf Knopfdruck lautlos ausschalten lassen. Wenn wir dabei nicht gerade exponiert in der Gegend rumstehen, lassen sich mit

dem Simultanabschuss selbst schwer bewachte Posten problemlos säubern.

Überhaupt kommt das Ghost-Team unserer Meinung nach etwas zu leicht voran. Der Tarnanzug etwa fliegt sogar dann nicht auf, wenn wir in nur fünf Metern Entfernung vor einem Grüppchen Gegner hocken, und die vorhin erwähnte Aufklärungsdrohne wird vom Feind bisweilen nicht mal als Bedrohung erkannt. Dazu kommt, dass sich die Gegner nicht allzu clever verhalten. Zwar hechten sie bei Beschuss in Deckung und treffen sehr gut, weitere Manöver haben die Burschen aber nicht drauf. Wo der Feind schwächelt, legt das eigene KI-Team so richtig los. Unsere Kollegen Ghost

Stärken

- + viel Abwechslung
- + sehr gute Kollegen-KI
- + gut auf den PC portiert

Schwächen

- veraltete Technik
- kaum taktischer Anspruch
- ideenarme Handlung

Ubisoft Game Launcher

Wie fast jedes Ubisoft-Spiel muss **Ghost Recon: Future Soldier** online über den Game Launcher aktiviert werden. Eine dauerhafte Internet-Verbindung ist zum Spielen nicht nötig. Mit der Aktivierung wird das Programm allerdings dauerhaft mit Ihrem Ubisoft-Konto verknüpft. Ein Weiterverkauf des Spiels ist somit nicht mehr möglich.



Mit dem **Simultanabschuss** können wir bis zu vier Gegner gleichzeitig eliminieren. Allerdings macht das einen Großteil der Einsätze zu leicht. (1920x1080 Pixel, volle Details)



Einzelne Wachen schalten wir lautlos im **Nahkampf** aus.

Lead, Pepper und 30K bewegen sich komplett selbstständig durch die Spielwelt, suchen bei Feindkontakt Schutz hinter Deckungen, geben sich gegenseitig Feuerschutz und helfen verwundeten Teammitgliedern (auch uns) wieder auf die Beine.

Bei so viel Selbstständigkeit und Eigenverantwortung vergessen die Kollegen aber stellenweise das Wichtigste: den Spieler. Während wir das Gelände noch aus sicherer Entfernung in Ruhe inspizieren wollen, laufen unsere Kameraden gelegentlich schon mal vor und gehen in Stellung. Die etwas fummeligen Teambefehle aus den Vorgängern wurden zwar gestrichen. Das beraubt uns aber auch der Möglichkeit, komplexe Strategien und Vorgehensweisen bis ins kleinste Detail auszutüfteln, was vor allem eingefleischten Taktikfans sauer aufstoßen dürfte. Auf der anderen Seite ist die Kameraden-KI insgesamt so gut, dass sie für einen besseren Spielfluss sorgt und uns die fehlende taktische Tiefe zumindest zum Teil vergessen lässt. Cool: Wer drei Freunde zur Hand hat, der kann die komplette Kampagne auch kooperativ meistern. Zwar wird **Future Soldier** dadurch nicht taktischer, Spaß macht die gemeinsame Terroristenjagd aber allemal. Allerdings nur über das Internet, ein LAN-Modus fehlt leider.

Trotz des heruntergeschraubten Anspruches macht **Future Soldier** viel Spaß. Das hat das Spiel vor allem seiner spannenden Inszenierung zu verdanken. Wenn wir mit unseren Jungs bei völliger Dunkelheit durchs Unterholz schleichen, die Umgebung mit Sensorgranaten auskundschaften und uns vorsichtig mit aktivierter Nachtsicht an Feinde heranpirschen, ist das an Intensität kaum zu überbieten. Über Funk flüstern uns die Teammitglieder die Positio-

Die coolsten Gadgets der Ghosts



Bei schlechten Sichtverhältnissen wie etwa einem Sandsturm aktivieren wir den so genannten **Röntgenblick**. Dank der Sichtverbesserung erspähen wir Feinde sogar hinter dicksten Mauern.



Wenn wir uns langsam fortbewegen, macht uns unsere **Tarnuniform** nahezu unsichtbar. Geben wir allerdings einen Schuss ab oder kommen Gegnern zu nahe, fliegt die Tarnung auf.



Mit der ferngesteuerten **Flugdrohne** kundschaften wir die Gegend aus und markieren Gegner, ohne die sichere Deckung verlassen zu müssen. Doch Vorsicht: Auch die Drohne kann vom Feind entdeckt und abgeschossen werden.



Laster, Vorsicht Laster!

Die Moorhuhn-Einlagen sind stupide, lockern das Spiel aber immer wieder auf.

nen neu entdeckter Gegner zu, Blätter rascheln im Wind, und der dezente Soundtrack sorgt für die richtige Thriller-Stimmung. Dann wieder bricht das totale Inferno los und wir müssen etwa ein brennendes Flugzeugwrack gegen anstürmende Gegner verteidigen oder uns mit einer befreiten Geisel im Schleptau durch die Gassen einer namibischen Stadt

Krawall mit Köpfchen. Wenn auch mit kleinem ...

ballern, während um uns herum unzählige Zivilisten panisch kreischend umher rennen, was es verdammt schwer macht, Freund von Feind zu unterscheiden.

Das abwechslungsreiche Leveldesign tut sein Übriges, dass keine Langeweile aufkommt. So erkunden wir die verwinkelten Straßen Moskaus, kämpfen uns durch einen gewaltigen Sandsturm oder schleichen auf der Suche nach einem Waffenschieber durch ein afrikanisches Flüchtlingscamp. Die Areale fallen dabei aber vergleichsweise überschaubar und linear aus, kein Vergleich zu den riesigen Karten des ersten **Ghost Re-**

con. Da stört es doppelt, dass Ubisoft die Levels recht trist gebaut hat. Sowohl bei der Vegetation als auch bei der generellen Detailfülle hinkt **Future Soldier** der aktuellen Genrekonkurrenz oft weit hinterher.

Teilweise wieder wettgemacht wird dieses Manko durch die Handlung. Unser Alter Ego Staff Sergeant John Kozak hat es nach vielen Jahren treuen Militärdienstes in die Group for Specialized Tactics geschafft und bildet zusammen mit seinen Kollegen Ghost Lead, Pepper und 30K ein neues Ghost-Team. Das Spezialkommando soll die Drahtzieher eines hinterhältigen Bombenanschlags auffindig machen, die Terroristen stoppen und zukünftige Waffenlieferungen unterbinden. Dabei stellt sich allerdings heraus, dass hinter dem Attentat viel mehr steckt als ursprünglich angenommen und (natürlich!) nicht weniger als die Sicherheit der gesamten Welt auf dem Spiel steht.

Die Handlung, die über Einsatzbesprechungen, Dialoge und schicke Zwischensequenzen erzählt wird, ist zwar abgegriffen (Terroristen, Elite-Soldaten, gefährdeter Weltfrieden etc.), unterhält aber trotzdem über die gesamte Dauer des Spiels. Das hat **Future Soldier** vor allem seinem Helden-Quartett zu verdanken, das auf dem Schlachtfeld immer wieder nette Kommentare zum Besten gibt und den Figuren so viel Tiefe verleiht.

Future Soldier ist beileibe keine Augenweide. Vor allem die schwammigen Texturen und die generell niedrige Polygondichte fallen negativ auf. Zudem hat Ubisoft sämtliche Charaktere zwar aufwändig animiert, die Gesichter wirken aber vergleichsweise leblos. Immerhin machen die Feuer- und Raucheffekte viel her, was vor allem die Ballerszenen eindrucksvoll in Szene setzt. Beim Sound gibt es hingegen kaum Anlass zur Kritik. Die Waffen knattern in ordnungsgemäßem Surround, die Umgebungsgeräusche passen, und die Sprecher leisten durch die Bank gute Arbeit – auch wenn die deutsche Synchronisation ihrem englischen Pendant dezent hinterher hinkt. Gut, dass wir jederzeit zwischen den Sprachen wechseln dürfen. Julian Freudenhammer / DM

TERMIN 28.6.2012 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

Ghost Recon Future Soldier

Taktik-Shooter

Publisher Ubisoft
Entwickler Ubisoft Paris
Sprache Deutsch, Englisch, Franz., Ital.
Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs, 6 Seiten Handbuch
Kopierschutz Ubisoft Game Launcher

GENRE-CHECK ACTIONSPIEL

SPASS

»Auf Dauer mangelt es dem Spiel an taktischer Tiefe.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SZENARIO	realistisch	fiktiv
FREIHEIT	linear	offene Welt
HANDLUNG	einfach	komplex
GEWALT	keine	brutal
SPIELABLAUF	Action	Taktik

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (4), Guerilla (4), Konflikt (8), Köder (8), Saboteur (2), Belagerung (8) SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein

SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden

WERTUNG Sehr gut

»Der Koop-Modus macht Spaß, auch wenn die Taktik zu kurz kommt.«

GRAFIK

- aufwändige Animationen
- hübsche Feuer- und Raucheffekte
- schwammige Texturen
- generelle Detailarmut
- Beleuchtung

7/10

SOUND

- gelungene Waffeneffekte und Explosionen
- dynamische Musik
- gute englische Sprecher
- deutsche Vertonung nur mäßig

9/10

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- Kampagne wird stetig kniffliger
- nützliche Hilfen
- Taktiker werden chronisch unterfordert

7/10

ATMOSPHÄRE

- spannende Schleiseinsätze
- lebendige Umgebungen
- Zwischensequenzen ...
- ... die aber nur wenig Hintergrund vermitteln

8/10

BEDIENUNG

- präzise Maus- und Tastatursteuerung
- übersichtliche Menüs
- nützliche Tastenkürzel
- Deckungssystem etwas fummelig

9/10

UMFANG

- angemessene Solo-Spielzeit
- cooler Koopmodus
- zusätzliche Herausforderungen
- geringer Wiederspielwert

8/10

LEVELDESIGN

- stimmig und abwechslungsreich gebaut
- gelegentliche Alternativrouten
- teils unlogische Levelgrenzen
- recht detailarm

8/10

KI

- KI-Kameraden agieren selbstständig und clever
- Abschüsse werden gut ausgeführt
- Gegner arg stupide
- seltene Wegfindungsprobleme

8/10

WAFFEN & EXTRAS

- coole futuristische Gadgets und Hilfsmittel
- großes Waffenarsenal ...
- ... das man aber kaum benötigt
- keine Teambefehle

9/10

HANDLUNG

- unterhaltsame Antiterror-Geschichte
- greifbare Hauptfiguren
- Story insgesamt etwas wendungs- und ideenarm

7/10

Kurzweil statt Taktik

Daniel Matschijewsky
 Redakteur
 danielm@gamstar.de

Kaum noch Taktik in Ghost Recon. Einmal mehr entwickelt sich eine etablierte Serie weg vom Nerd-Programm und hin zur massenkompatiblen Popcorn-Unterhaltung. So auch **Future Soldier**, das quasi nichts mehr von der anspruchsvollen Militär-Simulation hat, durch die Ghost Recon einst berühmt wurde. Doch als ich das verdaut hatte, machte mir das Spiel erstaunlich viel Spaß. Die Missionen unterhalten bestens, und die Zusammenarbeit mit meinen überaus klugen KI-Kameraden motiviert. Denn auch wenn nun deutlich mehr Kawumm-Action drin steckt, eine stupide Sempel-Schießbude ist **Future Soldier** trotzdem nicht.

80

Launiger, aber anspruchsloser (Taktik-)Shooter.

Preis/Leistung: Befriedigend

SPIELZEIT 10 Stunden

MINIMUM C2 Duo E4300 A64 X2 4400+, 2 GB RAM, 150 GB Festplatte

STANDARD C2 Duo E7400 A64 X2 6000+, Radeon HD 5770 4,0 GB RAM, 15,0 GB Festplatte

OPTIMUM C2 Duo E6400 Phenom II X2 550, GeForce GTX 460 4,0 GB RAM, 15,0 GB Festplatte

ANSPRUCH: EINSTEIGER FORTGESCHRITTENE PROFIS