



ARMY OF TWO

Zwei Partner, unzählige Waffen, und eine globale Verschwörung

Die Privatisierung ehemaliger Staatsbetriebe greift nicht nur bei uns immer weiter um sich und macht nach Post und Bahn nun auch vor dem wichtigen Wirtschaftszweig „Krieg und Waffen“ nicht mehr halt. Wer einen gepflegten Krieg anzetteln will, verlässt sich schon lange nicht mehr darauf, dass die Regierung seines Landes entsprechende Maßnahmen ergreift. Wer als Kriegstreiber auf sich hält, bedient sich der Profis. Sogar die Vereinigten Staaten sind sich nicht zu fein dazu, private Militär-Unternehmen mit ins Boot zu holen - trotz der riesigen eigenen stehenden Armee ist das Outsourcing billiger und effektiver.

Ohne größere Fragen und Bedenken zieht also „Army of Two“ los, um die Aufträge ihrer Kunden zu erledigen. Ihr Betätigungsfeld sind dabei die einschlägigen Krisenregionen unserer Zeit, darunter beispielsweise Afghanistan. Zu zweit wird gegen eine weltweite Verschwörung gekämpft, deren Auswirkungen überall zu spüren sind.

EA verspricht dabei eine „zeitgemäße Handlung mit Fokus auf den Auswirkungen und ethischen Fragen hinsichtlich privater Militär-Unternehmen“. Das hört sich langweilig und unangenehm politisch an. Zum Glück kannst du das ganze Gerede über ethische Fragen komplett ignorieren. Im Endeffekt geht es natürlich auch in diesem Spiel darum, zusammen mit einem Partner den Bösen zu zeigen, wo der Frosch die Locken hat.

Army of Two ist das Games-Gegenstück zu Buddy-Movies – die Botschaft: Egal wo du auch bist oder was du tust, bring deinen Kumpel mit, damit der dir den Rücken freihalten kann. Dieses Prinzip bringt auch eine der Neuerungen des Spiels. Zum ersten Mal ist laut Entwickler die KI einem echten Mitspieler ebenbürtig. Dabei soll es keinen Unterschied machen, ob du mit

Weg mit dem Liebesroman, her mit dem Seil



Gut festgehalten...



... Partner langsam abseilen ...



... und rein in die Höhle des Löwen

dem KI-Partner oder einem echten Mitspieler deine Mission erfüllst, und auch der Wechsel vom einem zum anderen soll übergangslos möglich sein – online wie auch offline.

Alles dreht sich um das Zwei-Mann-Team, nicht nur die Handlung, sondern auch das Gameplay. Hier kämpft nicht jeder gegen jeden, Kooperation ist angesagt, sonst ist es mit der Effizienz der Army of Two bald vorbei. Die Zusammenarbeit wird trainiert und verfeinert. Der Computer-Partner lernt dabei von dir, passt sich deiner Spielweise an und entwickelt selbständige Strategien, die der jeweiligen Lage angepasst sind – der perfekte Partner.

Aber wichtiger Kommentar über die Lage der Weltpolitik und Zwei-Mann-Taktiken beiseite – am besten erreicht man das Zockerherz immer noch mit Waffen. Das anpass- und erweiterbare

Waffenarsenal kann sowohl online als auch offline mit dem Partner geteilt werden. Wer sich also ein anständiges Sortiment zugelegt hat, kann durchaus mal dem Mitspieler eine Wumme überlassen – nicht dass der Kampf gegen obskure weltweite Verschwörungen an schlechter Ausrüstung scheitert!

Wirklich auftrumpfen kann die Next-Gen-Konsole im Bereich der Grafik. Hier wurde viel Liebe und Arbeit in die Details gesteckt, und so kann die Grafik mit den taktischen Innovationen jederzeit locker mithalten. EA hat gut daran getan, sich die neue Technologie namens Inertia Engine schützen zu lassen. Die Effekte der Umgebung sind realistisch, vor allem Flüssigkeiten sehen endlich einmal besser aus als das Plastiktütenmeer der Augsburger Puppenkiste.

Überwältigende Effekte sorgen für tolle Atmosphäre



Spannungen gibt es auch im besten Team



Auch hier fällt die Next-Gen-Grafik positiv auf



Army of Two

Hersteller:	EA Games
Entwickler:	EA Canada
Genre:	Coop-Shooter
Spieler:	1-2
USK:	18
Erscheint:	2. Quartal 2007
Internet:	www.electronic-arts.de

- + intelligenter KI-Partner
- + Spitzengrafik
- streckenweise dröge Handlung

EINDRUCK: 86%

FAZIT: Astreiner Shooter mit toller Grafik



Wichtig: Feinde immer schön ins Visier nehmen