

Zurück auf die Insel

ARMED ASSAULT

Mehr als fünf Jahre nach dem Überraschungshit Operation Flashpoint soll endlich der (inoffizielle) Nachfolger erscheinen – mit alten Tugenden, aber auch der alten Engine.

Der größte Fehler, den das kleine Entwicklerteam von Bohemia Interactive aus Prag vor ein paar Jahren machte, hatte nichts mit einem Programmcode zu tun, sondern lediglich mit zwei Worten. Man trat die Rechte am Namen eines

der besten Taktik-Shooter aller Zeiten an den Publisher Codemasters ab. Und deshalb darf **Armed Assault** nun nicht **Operation Flashpoint 2** heißen. Ehrlicherweise müsste das Spiel ohnehin die Seriennummer 1,5 tragen, denn allzu viel hat sich in

Armed Assault im Vergleich zum Vorgänger von 2001 nicht getan. Segen oder Fluch?

Aus 40 mach 400

Die Story ist in **Armed Assault** nahezu die gleiche wie in **Operation Flashpoint**: Anhänger des

sowjetrussischen Regimes wollen die alten Machtverhältnisse wiederherstellen. Eine US-Truppe soll etwas dagegen unternehmen. Tobte der Kampf gegen die kommunistischen Hardliner 2001 noch auf drei fiktiven Inseln von je 40 Quadratkilometern, ist es nun eine einzige mit riesigen 400 Quadratkilometern (ungefähr so groß wie Usedom). Darauf sind Sie wie gehabt mit Helikoptern, Panzern, Zivilfahrzeugen oder schlicht per pedes unterwegs – mal alleine, mal in einem Truppenverband. Ihre Bewegungsfreiheit auf dem Eiland wird während der Einsätze lediglich durch Ihre Aufgabe definiert und nicht durch Levelgrenzen. Theoretisch könnten Sie sich mitten in einem Kampf einen Jeep schnappen und eine Sightseeing-Tour unternehmen, aber dann verpassen Sie eine Menge und sind womöglich wenige Minuten später tot, denn auf der Insel wimmelt es an jeder Ecke von feindlichen Einheiten.

Aus 40 mach zwölf

Gab es in **Operation Flashpoint** 40 teils dynamisch aufeinander aufbauende Missionen, werden es in **Armed Assault** lediglich zwölf sein. Dabei handelt es sich aber um Hauptmissionen, an die sich jeweils mindestens eine Untermission knüpft. Diese Nebenaufgaben sind zwar optional, jedoch tun Sie gut daran, sie nach Möglichkeit alle zu lösen, bevor Sie sich an den Großeinsatz wagen. Denn meist geht es darum, kleinere gegnerische Truppen auszuheben, die später zu den anderen Feindverbänden stoßen würden, um die ohnehin schon knackige Hauptschlacht noch deutlich knackiger zu gestalten.



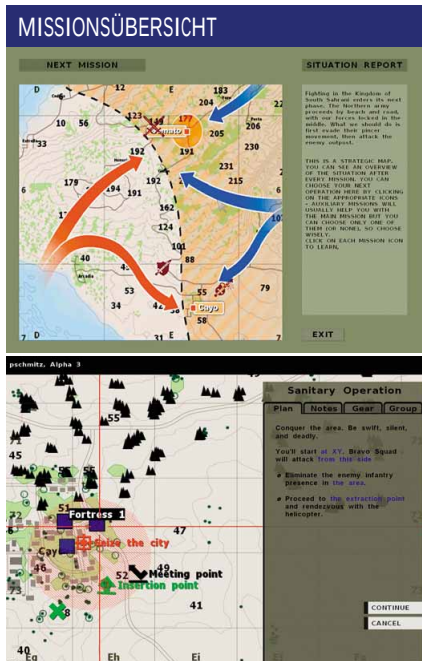
Noch dumme KI: Unser Panzer steht unbehelligt in einem Feindverband und streckt reihenweise Soldaten nieder.



Feinde verschwinden fast ganz in der Inselvegetation.



Die HDRR-Effekte kommen uns noch sehr übertrieben vor.



Auf der Missionskarte (oben) wählen Sie Ihren Auftrag, um dann auf der Inselkarte (unten) genauere Informationen darüber zu bekommen.

Aus eins mach vier

Je nach Mission schlüpfen Sie in die Haut eines Piloten, eines Scharfschützen, eines Fußsoldaten oder eines Panzerschützen. Neu: Zuweilen dürfen Sie auch mitten im Einsatz die Klasse wechseln. Wenn mehrere Truppenverbände gemeinsam ein Ziel in Angriff nehmen, wenn etwa Panzer rumpeln, Scharfschützen auf Lauer liegen und sich Infanteristen in Deckung vorarbeiten, gibt Ihnen das Spiel die Möglichkeit, per Knopfdruck die Position im



Im Helikopter übernehmen Sie die Position des Piloten. Die Aufgabe ist über die Tastatur knifflig. Einfacher wird es mit einem Joystick.

Kampf zu wählen, die Ihnen am effektivsten erscheint. Springen Sie etwa aus einem Panzer in einen Scharfschützen, übernimmt die künstliche Intelligenz des Programms während Ihrer Abwesenheit die Aufgaben im Stahlkoloss. Das klappt in unserer Preview-Version schon ausgezeichnet.

Anders verhält es sich mit der KI der Gegner. Die pendelt zwischen gottgleich und strunzdumm. Ein Beispiel: Wir wechseln vom Infanteristen auf den Scharfschützen, der mehrere 100 Meter oberhalb des Zielortes auf einem Hügel liegt. Durch unser Zielfernrohr neh-

men wir die Feinde aufs Korn, erledigen ein paar, werden entdeckt und unter Beschuss gesetzt. Wir ziehen uns zurück. So weit, so gut. Dann wechseln wir in den Panzer, der soeben am Zielort angekommen ist. Das Ungetüm stellt sich inmitten des Feindestrupps, der soeben noch unseren Scharfschützen beharkt hat, und wir ballern unbehelligt die wirr umherlaufenden Soldaten nieder. Dass sich darunter auch ein paar mit gefährlichen Panzerabwehrraketen befinden, stört nicht. Die Burschen machen nämlich keinen Gebrauch von ihren Waffen.

Aus alt mach neu

Wenn die Kollegen nach einem kurzen Blick auf den Monitor Fragen wie »Ist das nun Operation Flashpoint oder Armed Assault?« stellen und man lediglich antworten kann, »Schau

mal, wie echt sich die Soldaten bewegen! Das ist Armed Assault!«, deutet das darauf hin, dass sich die Optik der beiden Spiele nicht sonderlich voneinander unterscheidet. Tatsächlich steht **Armed Assault** auf der alten Engine. Die wurde zwar durch moderne Effekte wie HDRR (High Dynamic Range Rendering) aufgebohrt, wirkt aber trotzdem angestaubt. In Sachen Weitsicht lässt das Spiel dafür jeden anderen Shooter hinter sich. Wenn Sie über einen Highend-Rechner verfügen, dürfen Sie die Sichtweite auf zehn Kilometer hochschrauben. Wir spielten die Preview-Version auf einem solchen Ungetüm, hatten alle Grafik-Optionen auf Anschlag, erhielten aber maximal 20 Bilder pro Sekunde. Da muss Bohemia bis zum Erscheinen des Spiels noch mächtig optimieren. **PET**



Typisch für das Programm: Oft müssen Sie die Gegner über große Distanzen ausschalten.

ARMED ASSAULT

petra@gamestar.de

Genre: Taktik-Shooter
Termin: Herbst 2006

Entwickler: Bohemia Interactive
Status: zu 75% fertig

Petra Schmitz: »Als Potenzial verbege ich nur ein verhaltenes »Gut«, obschon Armed Assault ohne Probleme die Faszination von Operation Flashpoint transportiert. Das ist seit 2001 übrigens keinem anderen Spiel gelungen. Und wenn das keine Auszeichnung ist, weiß ich es auch nicht. Dennoch: Mit Blick auf die trotz aller Verbesserungen angestaubte Grafik und die noch reichlichen Macken auf Seiten der Künstlichen Feinde ist ein »Sehr gut« bislang nicht drin.«

POTENZIAL GUT



DVD: Video-Special



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK F101