

Action mit Militärberater

Soldier of Fortune 2

Auch Söldner lernen dazu. Der Nachfolger des Skandal-Shooters hat schlaudere KI, einen innovativen Missions-Generator und die Segnungen der Quake-3-Technik.

Manchmal muss es der schmierige Burger mit Fritten sein oder der alte Chuck-Norris-Film im Spätprogramm. In solchen Momenten, wenn es Körper und Geist nach schlichten Freuden gelüftet, spielt man auch gerne *Soldier of Fortune 2*. Der Vorgänger hatte schon wegen seines Namens (Lizenzdeal mit der gleichnamigen Waffenfetischisten-Zeitschrift) einen »Politisch nicht korrekt«-Odor. Doch der rustikale Action-Titel (hierzulande indiziert) war spannend und erfolgreich, nicht zuletzt dank seines unkomplizierten B-Movie-Charmes.

Auf leisen Sohlen

Die alten Gegner waren keine KI-Bestien. Neben schönerer Grafik hat deshalb beim zweiten Teil die Verbesserung der Computer-Cleverness Top-Priorität. Produzent Matt Morton von Activision meldet hohe Ansprüche an: »Wir werden die KI von Return to Castle Wolfenstein schlagen!« Die Gegner in *Soldier of Fortune 2* sollen sich verstecken können, Munition und Waffen



Diesen Level bestreiten Sie als Teil eines Marines-Stoßtrupps. Bei so viel Feuerschutz durch die Kameraden ist es überflüssig, sich im hohen Gras zu verstecken – zumal, wenn Ihr Gegner Sie bereits aufs Korn nimmt.

aufsammeln sowie Augen und Ohren spitzen. Feindliche Soldaten reagieren nicht nur auf Sichtkontakt, sondern auch auf Geräusche. Eine neue Schleich-

Anzeige wie bei *Commandos 2* gibt Aufschluss über Ihre Krachentwicklung: Gehen ist leise, beim Rennen kommt man rasch in den roten Bereich, der

Wachen alarmiert. Die Gegner schöpfen auch Verdacht, wenn sie Leichen herumliegen sehen. Es lohnt sich also, Waffen mit Schalldämpfer zu verwenden

Interview mit Kenn Hoekstra und John Mullins



Projektleiter Kenn Hoekstra (28).

GameStar War es schwer für euch, einen Mittelweg zwischen Realismus und Spielbarkeit zu finden?

John Mullins Sicher! Denn als Soldat begeben wir uns nicht in Situationen, wo ich alleine 40, 50 Leute ausschalten muss. Als Militärberater ist meine Vorstellung von einem perfekten Einsatz einer,

in dem kein einziger Schuss abgefeuert wird. Aber wir machen hier einen 3D-Shooter, und das wäre wohl ein wenig langweilig. Deshalb balancieren wir diese beiden Komponenten zugunsten der Spielbarkeit aus.

Kenn Hoekstra Ein Beispiel ist die Verwendung von zwei Waffen gleichzeitig. Es gibt Stellen im Spiel, bei denen du im John-Woo-Stil mit zwei Uzis oder zwei Socoms rumballern kannst. John rümpfte ziemlich die Nase über diese Idee...

John Mullins (grinst) Erst wenn jemand zeigt, wie man beide Augen voneinander unabhängig bewegen kann, um mit zwei Waffen gleichzeitig zu zielen und zu schießen, kaufe ich euch das ab.

Kenn Hoekstra Aber wir hatten Käufer von *Soldier of Fortune* gefragt, was sie gerne in einer Fortsetzung sehen würden, und viele sagten: »Ich würde gerne zwei Waffen benutzen.« Also haben wir's eingebaut.

GameStar John, welchen Input hast du den Designern konkret gegeben?

John Mullins Ich schrieb einige Vorschläge fürs Szenario und hatte auch die Idee mit der Biowaffen-Bedrohung, dieses Thema hat mich schon immer beunruhigt. Einige Levels basieren auf Einsätzen, die ich wirklich erlebt habe. Ich sage dem Team zum Beispiel auch, welche Waffen in welchen Situationen verwendet werden.

Kenn Hoekstra Wenn wir militärische Protokolle wissen wollen oder wie Soldaten in bestimmten Regionen der Welt ausgestattet sind, rufen wir John an. Entweder weiß er sofort die Antwort, oder er kennt einen Experten, den er fragen kann.

und ausgeschaltete Widersacher schön ordentlich wegzuräumen.

Kampf dem Bio-Terror

Die Kampagne besteht aus zehn Missionen mit insgesamt 60 Levels. Sie schleichen und schießen sich durch sieben internationale Schauplätze, darunter Prag, Hongkong, Kolumbien und Deutschland. In der Story



Das **Thermalsicht-Gerät** macht Gegner sogar durch dünne Wände für Sie und Ihre Waffe sichtbar.

übernehmen Sie erneut die Rolle des echten US-Veteranen John Mullins, der dem Entwicklerteam auch als Berater zur Seite steht. Die fiktive Handlung dreht sich um einen biologischen Kampfstoff, den russische Wissenschaftler vor 15 Jahren ausgekocht hatten. Jetzt taucht das Teufelszeug wieder auf – in falschen Händen.

Ähnlich wie in **Medal of Honor** werden Sie in einigen Abschnitten von computergesteuerten Soldaten begleitet, denen man aber keine Kommandos geben kann. »Es wird realistischer als das erste Soldier of Fortune, aber kein taktisches Actionspiel

wie Rainbow Six«, präzisiert Kenn Hoekstra, Projektleiter bei Raven Software. Manchmal sind Sie auch an Bord von Fahrzeugen, die automatisch gesteuert werden, während Sie sich aufs Ballern konzentrieren. So schießen Sie in Prag von einem rasendem LKW aus oder nehmen in Kolumbien an Bord eines Helikopters feindliche Stellungen ins Visier.

Dem Zufall überlassen

Wer auf Quantität aus ist, bekommt auch jenseits der Kampagne viel zu tun. »Es gibt etwa 145 Millionen Kombinationsmöglichkeiten«, beschreibt Matt Morton grinsend den Missions-Generator. Sie bestimmen zunächst einige Eckdaten aus vier Missionsziel-Typen, sechs Kartengrößen sowie mehreren Terrainarten wie Schnee, Wüste, Hügel und Dschungel. Außerdem wählen Sie Gegner- und Waffen-Dichte sowie Tageszeit und Wetterverhältnisse. Dieser Wunschzettel wird gut durchgeschüttelt und als Grundlage einer im Detail zufällig zusammengestellten Mission verwendet.

An vernetzten PCs konnten wir den Kartengenerator auch im Multiplayer-Modus erleben. Der Host lässt die Mission berechnen, die Level-Daten sausen flugs an alle Mitspieler – prima für Partien, in denen niemand wegen seiner Kartenkenntnisse Vor- oder Nachteile haben soll. Deathmatch und Team Deathmatch sind bereits eingebaut, auch Capture-the-Flag soll im fertigen Spiel enthalten sein.

Moderner Waffenschrank

Im Spielverlauf greifen Sie zu 17 Knarren wie Uzi, M4 oder AK47; von der Schrotflinte bis zum Scharfschützen-Gewehr wird keine Kategorie ausgelassen. Dazu kommen das lautlose Messer, acht Granaten und Hilfsmittel wie Fernglas und Thermalsichtgerät. Mit Letzterem können Sie sogar durch Wände spähen – ganz ohne Wallhack. Das Waffenarsenal ist groß, abwechslungsreich und vor allem realistisch. SF-Ausreißer wie



Sie können auch Matrix-mäßig mit **zwei Pistolen** ballern – auch wenn's John Mullins nervt.



Es gibt kein Schlechtwetter-Geld in der Soldnerwelt. Einige **Waffen** wie das hier gezeigte M4 lassen sich mit mehreren Munitionsorten bestücken.

das Mikrowellen-Gewehr des Vorgängers flogen auf Wunsch von Militärberater John Mullins raus. Dafür gibt es mit dem OICW (»Objective Individual Combat Weapon«) eine reale Hightech-Waffe, die sich noch im Prototypen-Stadium befindet. Kostenpunkt laut Mullins: schlappe 20.000 US-Dollar. Das OICW ist quasi Gewehr und Granatwerfer in einem. Die Computer-Zielerfassung informiert über den Abstand zum Ziel und unterscheidet sogar

zwischen Freund und Feind. Verbündete tragen eine Identifikations-Marke, alle anderen Personen klassifiziert das Ziel-Display als potenzielle Bedrohung.

Drastische Grafik

Der Vorgänger fuhr noch mit der **Quake 2**-Engine, die Fortsetzung spielt mit den Polygon-Muskeln von **Quake 3**. Ravens hausgemachte Ghoul-2-Erweiterung sorgt wieder für realistische Trefferzonen – inklusive Einschusswunden. **HL**

Der echte John Mullins

Spielfigur **John Mullins** gibt's wirklich. Der Major im Ruhestand berät Raven Software beim Design von Soldier of Fortune 2. Mullins diente 20 Jahre lang in den Special Forces der US Army und war unter anderem in Vietnam und Kolumbien im Einsatz. Sein autobiografisches Buch »Tracker and the Iceman« soll demnächst verfilmt werden. Zusammen mit Projektleiter Kenn Hoekstra beantwortete er unsere Fragen.



Militär-Berater **John Mullins** (59).

Soldier of Fortune 2

Genre: Ego-Shooter **Entwickler:** Raven Software
Termin: März 2002 **Ersteindruck:** Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Wer vom Zweiten Weltkrieg in Actionspielen die Nase voll hat, wird sich auf das moderne Szenario samt realistischen Waffen freuen. Die KI-Verbesserungen dürften die Hauptmacke des Vorgängers ausmerzen, und der Missions-Generator ist eine gute Idee.«