

Zwei Bilder, zwei Genres, aber nur ein Spiel: Field Ops spielt sich gleichermaßen als Shooter in der **Ego-Perspektive** (links) wie auch als Echtzeit-Taktik-Spiel aus der **Strategie-Ansicht** (rechts).

Aus zwei mach eins

## FIELD OPS

Alarm, Terroristen haben die Bombe! Puh, schon wieder? Ja, aber diesmal dürfen wir uns aussuchen, wie wir dagegen vorgehen.

**K**uba. Statt Sonne empfängt uns ein Kugelhagel. Unser Trupp von vier US-Soldaten liegt unter schwerem Sperrfeuer. Nur ein paar Kisten bieten notdürftigen Schutz. Vorrücken? Ausgeschlossen. Was jetzt? Zwei Möglichkeiten: Der Echtzeittaktiker in uns will besonnen vorgehen. Wir lassen eine Rauchgranate werfen. Im Schutz des Qualms flankieren dann zwei Männer den MG-Schützen und schalten ihn aus. Situation geklärt. Erfolg. »Wie öde ist das denn!«, denkt in der

selben Situation der Action-Spieler in uns: Selber schießen ist doch das einzig Wahre. Also ab in die Ego-Perspektive (☰ gedrückt), raus aus der Deckung und gezielt gefeuert. Feind ausgeschaltet. Erfolg. Zwei Wege, ein Resultat. **Field Ops**, das neue Spiel vom deutschen Publisher The Games Company, erlaubt uns, so vorzugehen, wie wir das für angemessen halten. Für Strategen ist es ein Echtzeit-Taktik-Spiel, für Actionfans ein Ego-Shooter. Für alle anderen: ein Echtzeit-Taktik-Shooter.



Wer ohne **Teamkollegen** im Actionmodus vorstürmt, hat keine Chance.

### Gelungener Spagat

**Field Ops** hat sich das Ziel gesetzt, zwei Genres homogen in einem Spiel zu vereinen. Bei einem Besuch des Publishers bei uns in der Redaktion konnten wir einen ersten Blick auf das Spiel werfen. Unser Eindruck: Der Spagat zwischen den Genres scheint zu gelingen. Grundsätzlich steuern wir unsere Jungs aus der Strategie-Ansicht. Je nach Mission haben wir bis zu 16 Soldaten dabei, unterteilt in kleine Squads. Auf Kuba befehlen wir jetzt aber nur vier Mann in zwei Squads. Und damit ein ganzes Stadtviertel von Feinden säubern? Klar, denn das sind Terroristen, und sie haben die Bombe. Kaum gesagt,

strömen auch schon die Feinde aus den Seitengassen. Die Hölle bricht los. Mit der Maus weisen wir rasch unsere Befehle zu. Der Schütze mit dem schweren MG legt Sperrfeuer auf eine Straßenmündung und stoppt so den Feindnachschub. Dem zweiten Trupp befehlen wir, im Schutz einer Rauchgranate die Stellung zu wechseln. In diesem Moment erinnert die Steuerung an Titel wie **Full Spectrum Warrior**. Dann wird unser MG-Schütze getroffen. Ein Sanitäter, schnell. Der ist aber im zweiten Trupp auf der anderen Seite der Straße. Mist. Zum Glück können wir jederzeit in die Perspektive jedes unserer

### DIE SIEBEN KLASSEN UND IHRE SPEZIALITÄTEN

- **Spec Ops**: nutzt Handgranaten und Rauchgranaten.
- **Scharfschütze**: schaltet zielsicher entfernte Gegner aus.
- **Schwerer MG-Schütze**: kann Sperrfeuer legen.
- **Sanitäter**: heilt Verwundete und belebt gefallene Kameraden dank seines Defibrillators wieder.
- **Panzerabwehrschütze**: hat Anti-Tank-Raketen dabei.
- **Sprengstoffexperte**: bringt Sprengsätze und Minen an, entschärft zusätzlich auch feindliche Minen.
- **Pionier**: kann alle Fahrzeuge reparieren.



Kämpfer wechseln und diesen fortan wie im Ego-Shooter weiter steuern. Also Sanitäter ausgewählt und direkt übernommen. Unter dem Dauerfeuer der Gegner sprinten wir zum verletzten Kameraden rüber. Geschafft, die Behandlung kann beginnen. Trotz Ego-Perspektive können wir auch in dieser Ansicht dieselben Befehle verteilen wie im Strategie-Modus. Jetzt erinnert **Field Ops** an Spiele wie **Ghost Recon: Advanced Warfighter** oder **Rainbox Six: Vegas**. Der Wechsel zwischen beiden Modi klappt bereits fließend. Minimale Ruckler beim Gleiten in die Ego-Perspektive sollen bis zur Verkaufsfassung verschwunden sein. Der MG-Schütze steht wieder, und die KI der anderen Kameraden hat in der Zwischenzeit gute Arbeit geleistet. Der Widerstand der Gegner lässt merklich nach. Wir kehren in die Strategie-Ansicht zurück, und die KI übernimmt augenblicklich den verlassenen Kameraden. Wir geben den Befehl zum Vorrücken.

### Zur Not im PKW

Die Kampagne soll sich über 16 Missionen erstrecken. Das Terroristen-Atombomben-Szenario führt uns dabei neben Kuba an Schauplätze wie die Ukraine, Afghanistan oder New York. In manchen Levels stehen unserem Trupp auch Kampffahrzeuge wie Hummer, Schützenpanzer oder gar Fluggeräte wie Hubschrauber zur Verfügung. In dem Fall sollten unsere Männer die Fahrzeuge besetzen, die wir sowohl aus der Strategie-Perspektive als auch über eine direkte Actionsteuerung führen dürfen. In unserer kubanischen Stadt gibt es aber kein schweres militärisches Gerät, nur zivile kubanische PKWs. Doch auch die können nützlich sein. Wir versuchen gerade einen großen Platz zu halten, doch viele verteilte Holzkisten bieten dem Feind genügend Deckung zum Angreifen. Also kapern wir das Auto und fahren damit einfach mitten in die gegnerischen Barrikaden. Dank eigener Physik-Engine räumen wir so die Holzkisten aus dem Weg. Der Gegner steht nun ohne Deckung da



Am besten nutzen Sie, nicht wie hier, die vielen **Deckungsmöglichkeiten**.

und gibt ein leichtes Ziel ab. Meist begleiten uns Helden, die von Haus aus besonders gut kämpfen und über Spezialfähigkeiten verfügen. So kann zum Beispiel einer einen Luftschlag anordnen, um besonders schwere Stellungen zu knacken. Die normalen Soldaten steigen mit wachsender Erfahrung im Rang auf und verbessern ihre Fähigkeiten, so kann der Sanitäter dann öfter den Defibrillator einsetzen. Die Beförderungen nehmen wir in die nächsten Missionen mit, daher schmerzt jeder gefallene Kamerad doppelt. Insgesamt sieben Soldatenklassen stehen zur Auswahl (siehe Kasten), das Team stellen Sie vor jeder Mission selbst zusammen.

### Knackpunkt Balance

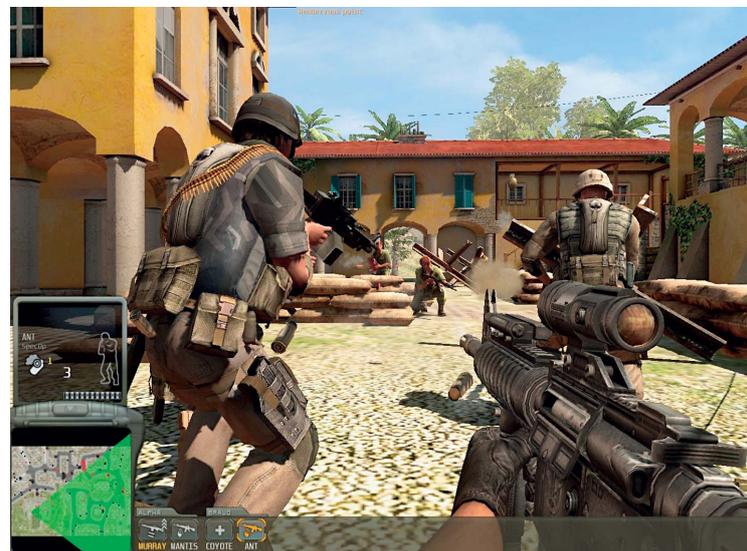
In dem Multiplayer-Teil von **Field Ops** können bis zu sechs Spieler mit je maximal zehn Kämpfern aufeinander losgehen. Die Aussicht auf einen spannenden Häuserkampf mit zig Soldaten gleichzeitig erscheint viel versprechend, zumal es ja jedem Spieler frei steht, so strategisch oder actionreich zu spielen, wie es ihm gefällt. Laut Entwickleraussage wurde das Verhalten von Strategie- und Action-Spielern im Vorfeld studiert. Die Ergebnisse flossen dann ins Balancing ein, so dass beide Lager ihren Spaß am Spiel finden sollten. So können Actionspieler nicht mit gezielten Kopfschüssen die KI-Soldaten des Strategen in Reihe ausschalten. Dafür muss sich der Strategie mit weniger Feuer-

präzision zufriedengeben. Ob das Balancing klappt, wissen wir erst in der fertigen Fassung. In Sachen Grafik muss **Field Ops** einen Vergleich mit **Company of Heroes** nicht scheuen. Für eine Echtzeit-Strategie-Engine sieht das Spiel auch in der Ego-Perspektive schön aus. Natürlich müssen wir dabei Einschränkungen hinnehmen. So können wir keine Gebäude betreten oder in diesen Deckung suchen. Trotzdem machen wir mit unserem Trupp, nachdem wir ein-

### ECHTZEIT-STRATEGIE MEETS ACTION

**Field Ops** ist nicht das erste Spiel, das die Fusion von Echtzeit-Strategie und 3D-Action probiert. Schon im Jahre 1998 testete GameStar mit **Uprising** (GS 01/1998: 83 Punkte) und **Battlezone** (GS 04/1998: 89 Punkte) zwei ausgezeichnete Spiele, die dieses innovative Spielkonzept vertraten. Abgesehen von deren eigenen Nachfolgern (**Uprising 2**, GS 02/1999: 82 Punkte; **Battlezone 2**, GS 12/1999: 89 Punkte), wurde dieser Ansatz aber die nächsten acht Jahre von keinem weiteren Spiel verfolgt. Erst 2006 erlebte dieser innovative Genre-Mix seine Wiederbelebung in **Rise & Fall** (GS 08/2006: 83 Punkte). In dieser Ausgabe probieren wir mit **Battlestations Midway** und **Warfront** gleich zwei Titel, Strategie und 3D-Action erfolgreich in einem Spiel zu vereinen. Mit welchem Erfolg, lesen Sie in den Tests auf den Seiten 84 und 104.

zelne Straßenabschnitte gesäubert haben, gerne mal eine kleine Pause und glauben uns in einer sonnigen kubanischen Stadt. Farbenfrohe Häuser mit netten Details wie Blumenkästen vor den Fenstern oder eine stimmungsvolle Kirchenruine sorgen für eine glaubwürdige Atmosphäre. Doch für lange Pausen ist keine Zeit. Unser Trupp bekommt endlich Verstärkung, nun sind wir schon acht. Wir müssen schließlich noch eine Stadt befreien. **PC**



Obwohl das Spiel eine **Strategie-Engine** benutzt, sieht die Ego-Perspektive gut aus.

### FIELD OPS

Genre: Echtzeit-Strategie  
Termin: Frühjahr 2007

Entwickler: Freeze Interactive  
Status: zu 80% fertig

Patrick C. Lück: »Field Ops macht das, was mir Full Spectrum Warrior verwehrt: einfach mal selbst die Kontrolle übernehmen. Und Field Ops macht das, was mir Ghost Recon verwehrt: mal kurz rauszoomen, Überblick verschaffen und die KI arbeiten lassen. Gut, für Puristen ist so ein Genre-Mix natürlich nichts. Wer aber beiden Genres etwas abgewinnen kann, sollte Field Ops im Auge behalten. Was wir bislang sehen durften, macht sehr neugierig auf mehr.«



► DVD: Video-Special

► AB 16/18-DVD: härtere Fassung