



Wenn die Sonne niedrig steht, können Sie im dichten Dschungel der indonesischen Inseln den Feind kaum von einem Busch unterscheiden.

Duell in Asien

JOINT OPERATIONS

Nach Black Hawk Down geht es erneut in realistische Schlachten. Novalagic schickt Sie mit modernen Vehikeln und Waffen ins ferne Asien und macht so Battlefield Vietnam Konkurrenz.

Das Jahr 2006: Die indonesische Regierung ist gestürzt, Anarchie macht sich im Land breit. Radikale Separatisten nutzen diese Chance, schnappen sich die Bestände des Militärs und greifen westliche Einrichtungen wie Botschaften an. Um dem Chaos Herr zu werden und Schlimmeres zu verhindern, schickt die UN Truppen in den Hexenkessel.

Das sind die Bedingungen, unter denen Sie ab Februar

2004 in Novalogics Taktik-Shooter **Joint Operations** kämpfen. Der Schwerpunkt soll auf den Multiplayer-Modi liegen, in die bis zu 64 Spieler einsteigen können. Dabei treten Sie entweder als UN-Soldat an oder als wild entschlossener Aufständischer. Ob der neueste Streich der **Comanche**-Väter eine ernstzunehmende Konkurrenz für **Battlefield Vietnam** werden könnte, haben wir mit einer spielbaren Version ausprobiert.

Gut ausgeleuchtete Schlachtfelder

Die Schauplätze von **Joint Operations** erinnern sehr an die aus **Battlefield Vietnam**: Eilande mit üppig bewucherten Hügeln, großen, freien Flächen sowie labyrinthartigen Tunnelsystemen. Allerdings ist der Dschungel in **Joint Operations** wesentlich dichter als in **Battlefield Vietnam** und erschwert die Sicht. Immer wieder durchzie-

hen dazu Flüsse die Landschaft. Und häufig umfasst das Kampfterrain ein ganzes Atoll und nicht nur eine oder zwei Inseln. Zudem bereisen Sie die riesigen Schlachtfelder zu unterschiedlichen Tageszeiten. Ob das ein dynamischer Wechsel sein wird, der von den Server-Einstellungen abhängt, ist noch nicht klar. Die unterschiedlichen Lichtverhältnisse haben nicht nur grafische Auswirkungen: Wenn die aufgehende Sonne blendet, er-



Unter dem heftigen Beschuss eines Hubschraubers explodiert ein LKW der Rebellen. Die Insassen segeln meterweit durch die Luft.

kennen Sie Angreifer vielleicht einen entscheidenden Wimperschlag zu spät.

Nicht ohne meinen Black Hawk!

Rund 20 Vehikel will Novalogic in den Inselkampf schicken. Auf dem Wasser bewegen Sie sich auf Seiten der UN-Truppen mit Luftkissen-Fahrzeugen, Schnell- oder Schlauchbooten. Zu Lande kommen Humvees oder so genannte Fast Attack Vehicles (Dünenbuggys) zum Einsatz. Am schnellsten geht es natürlich mit den firmenobligatorischen Hubschraubern vorwärts. Angefangen beim Little Bird, auf dessen Kufensitzen bis zu sechs Mann Platz finden, über die mit Miniguns ausgerüsteten Black Hawks bis hin zum riesigen Chinook-Transport-Helikopter reicht das Repertoire. Die Separatisten greifen hingegen auf

indonesisches und britisches Militär-Equipment zurück. Joel Taubel, Chef-Designer von Joint Operations, versichert, dass zum Beispiel die beiden Kampf-Hubschrauber der Aufständischen den Little Birds in nichts nachstehen werden. Bei einem ersten Probespielen ließen sich die Rotorenmonster in **Joint Operations** deutlich leichter steuern als in **Battlefield Vietnam**.

Gleichgewicht der Kräfte

Ähnlich wie schon in **Battlefield 1942** werden Sie in **Joint Operations** aus Soldaten-Klassen wählen dürfen. Scharfschütze, Sanitäter oder Aufklärer sind nur einige Beispiele. Wenn Sie wollen, können Sie sich auch ganz auf den Job als Helikopter-Pilot konzentrieren.

Die größte Herausforderung für die Entwickler ist es momentan, die Balance zwischen



Ein UN-Soldat verteidigt seinen Jeep. Im Hintergrund kreist ein Aufklärungshelikopter. Auf den Kufen sitzend wartet die Verstärkung.

den gut ausgestatteten UN-Truppen und den indonesischen Separatisten zu finden. Laut Joel Taubel wird es auf beiden Seiten Fähigkeiten oder Ausrüstungen geben, die ein geeignetes Gegenmittel zu denen der Feinde darstellen – wie im Stein-Schere-Papier-Prinzip vieler Echtzeit-Strategiespiele. So haben die UN-Truppen zwar bessere Aufklärungsmöglichkeiten, die Rebellen hingegen sind dafür besser getarnt.

Lange Anreisen

Die Multiplayer-Modi orientieren sich größtenteils an bekannten klassischen Vorbildern. So planen die Designer Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture-the-Flag. Darin dreht sich die Schlacht um eine einzige Flagge, die in die jeweilige Basis gebracht werden muss. Unser erster Eindruck davon ist zwiespältig: Weil ausgeschiedene Spieler nur in den Basen wieder ins Leben zurückkommen dürfen, die Karte aber immens groß ist, verbringen wir die meiste Zeit mit der Anreise zum Kampfplatz. Dort geht dann allerdings richtig die Post ab. Hoffentlich bauen die Designer noch mehrere Einstiegspunkte ein, um lange Latschereien zu vermeiden. Daneben testet man gerade eine Multiplayer-Variante, in der ausschließlich bewaffnete Fahrzeuge zum Einsatz kommen.

Novalogic will sich hauptsächlich auf den Multiplayer-Part konzentrieren. Zwar soll es auch einen Einzelspieler-Modus geben, der dient aber lediglich

dazu, sich mit dem Terrain und den Waffen vertraut zu machen und mögliche Taktiken herauszuarbeiten. Ob überhaupt Bots eingebaut werden und wie leistungsstark die ausfallen werden, steht noch nicht fest **PET**



Über diese Brücke muss er kommen – der UN-Humvee. Aber die Aufständischen sind vorbereitet.



Die Landung an der Küste stellt sich als kompliziert heraus. Die Separatisten greifen aus der Luft an.



Ein Little Bird der UN-Truppen kreist über einem Separatisten-Stützpunkt.

JOINT OPERATION

Genre: Taktik-Shooter
Termin: Februar 2004
Entwickler: Novalogic
Potenzial: Gut

Petra Schmitz: »Joint Operations finde ich grafisch hervorragend. Auch die Fahrzeugsteuerung geht erstaunlich gut von der Hand. Doch die viel zu umständliche Anreise zum Kampfplatz muss verkürzt werden, bevor das Spiel eine echte Alternative zu Battlefield Vietnam wird.«