

Zwei riesige Militärsimulationen treten im kommenden Jahr gegeneinander an. Welche ist die realistischere, welche die schlauere? Welche kann Sie begeistern?

Arma 2 gegen Operation Flashpoint 2



Jüngst erst wurde **Armed Assault 2** von Bohemia Interactive nicht nur offiziell in **Arma 2** umbenannt, sondern auch gleich aufs Frühjahr 2009 verschoben. Der Entwickler braucht mehr Zeit für Teil zwei des inoffiziellen Nachfolgers seines Erfolgstitels **Operation Flashpoint**. Derweil arbeitet man bei Codemasters, dem Publisher von **Operation Flashpoint**, an einer offiziellen Fortsetzung der hochgelobten Militärsimulation von 2001 – mit einem anderen Entwicklerteam. Die Markenrechte hatte Codemasters von Bohemia gekauft. Und sollte der ambitionierte Plan gelingen, **Operation Flashpoint 2: Dragon Rising** auch bereits im kommenden Frühling fertig zu stellen, stehen Fans

des Genres vor der Frage, Original-Entwicklerteam oder Originaltitel, auf was jetzt freuen, was letztendlich kaufen und spielen? Ein Vergleich der bisher bekannten Fakten soll Ihnen bei der Antwort helfen. **PET**



Die Spielwelt

Arma 2 ❖ Die Inseln der früheren Bohemia-Spiele haben ausgedient. Den digitalen Mitmachfeldzug erleben Sie diesmal im fiktiven Schwarzmeer-Staat Chernarus. Das Hinterland der 225 Quadratkilometer großen, demokratisch regierten Region ist von Agrarwirtschaft geprägt, während sich an der felsigen Küstenlinie größere Städte und In-

dustrieanlagen erstrecken. Als Reaktion auf einen blutigen Putsch der pro-russischen Chedaki-Guerilla im Herbst 2009 entsendet die NATO unter anderem die fünfköpfige Marine-Aufklärungseinheit »Razor Team«.

Der Spieler übernimmt abwechselnd die Kontrolle der hoch spezialisierten Teammitglieder und steuert mit ihnen auch Pan-

zer, Hubschrauber und Flugzeuge. Nach einigen Missionen schlüpft der Spieler dann in die Rolle des Razor-Anführers. Ab da dürfen Sie Ihren Kollegen Befehle erteilen, später werden Ihnen noch weitere Truppen unterstellt – der Spielschwerpunkt verlagert sich im Laufe der dynamischen Kampagne so vom Taktik-Shooter in Richtung Echtzeit-Strategie.

Neben den Chedaki-Rebellen und NATO-Kräften mischen auch russische Streitkräfte und Regierungstreue im ethnisch aufgeladenen Konflikt mit. Eine Besonderheit: Die Zivilbevölkerung von Chernarus stellt die fünfte Fraktion, die der Spieler beschützen kann und dafür mit Informationen zu feindlichen Truppenbewegungen belohnt wird.

Operation Flashpoint 2 ❖ Der Titel bleibt dem Original von 2001 treu: **Dragon Rising** spielt auf einer fiktiven Insel. Die liegt im Japanischen Meer und gehört zu Russland. Skira, so der Name der Landmasse, die nach den Satteli-

tendaten eines Aleuten-Eilands entworfen wurde, ist 220 Quadratkilometer groß und verfügt über reiche Bodenschätze. Internationale Konzerne fördern dort Öl und Erdgas. Eines Tages wird Skira von der Volksbefreiungsar-

mee überfallen. Die Chinesen wollen an die kostbaren Rohstoffe. Die Russen evakuieren die Inselbevölkerung (es wird also keine Zivilisten auf Skira geben), dann bittet man die amerikanische Armee um Hilfe bei der

Rückeroberung. Sie sind Teil der US-Streitkräfte und kämpfen im Spielverlauf als einfacher Infanterist, als Panzerkommandeur, Helikopterpilot und später auch als Teamführer gegen den gierigen asiatischen Drachen.



Arma 2: In Chernarus helfen die Zivilisten den Soldaten mit Informationen.



O.F. 2: Die Insel Skira wird zu Beginn des Spiels evakuiert, die Dörfer sind leer.

Die Armeen

Arma 2 ... Für Abwechslung bei den Fahrzeugen und Waffen sorgen die vier Armeen. Rebellen und die Anhänger der lokalen Regierung müssen sich auf veraltete Technik aus Kalter-Krieg-Zeiten verlassen, während russische

Soldaten und NATO-Truppen hochmodernes Equipment nutzen. Sie dürfen sogar ins Cockpit der F-35 Lightning II steigen, obwohl der Flugzeugbauer Lockheed Martin noch an den Prototypen des Senkrechtstarters bas-

telt. Insgesamt wird es rund 50 Fahrzeuge geben, alle Variationen mitgezählt, wächst die Zahl gar auf 120 an. Jeder Jeep, Panzer und Hubschrauber hat ein detailliertes Schadensmodell. Um die volle Feuerkraft der Fahrzeuge zu nut-

zen, brauchen Sie eine vollzählige Besatzung. Der amerikanische Panzer vom Typ M1A1 bietet beispielsweise vier Soldaten einen Arbeitsplatz: einem Kommandanten, zwei MG-Schützen und dem Richtschützen.

Operation Flashpoint 2 ... Amerikaner kämpfen gegen Chinesen. Codemasters hat eigens ein Recherche-Team damit beschäftigt, Daten über die beiden Kriegsparteien zu sammeln, um Waffen (70

inklusive Variationen) und Fahrzeuge (30 inklusive Variationen) so originalgetreu wie möglich im Spiel wiederzugeben. Das war für die amerikanischen Einheiten nicht sonderlich schwierig, für die

chinesischen hingegen umso mehr. Monatelang haben Entwickler Archive durchforstet und Insider befragt, um an die nötigen Informationen heranzukommen, damit beispielsweise Panzer oder

Cockpits von Helikoptern korrekt dargestellt werden. Bei den Manövern war es hingegen einfacher, werden die Chinesen doch vor allem darauf geschult, dem Feind aus dem Westen Paroli zu bieten.



Arma 2: Vier Armeen sorgen für einen riesigen Fuhrpark und ein großes Waffenarsenal.



O.F. 2: Die US-Streitkräfte rücken mit Landungsbooten und Kampfhelikoptern an.

Der Realismus

Arma 2 ... Die Kriegs Atmosphäre machte **Operation Flashpoint** bekannt, der hohe Schwierigkeitsgrad frustrierte aber. Im kommenden Bohemia-Titel sollen auch Gelegenheits-Soldaten Erfolge erle-

ben. Sichten Sie oder ein Mitglied der Razor-Gruppe feindliche Soldaten und Fahrzeuge, werden diese jetzt markiert. Ähnlich wie in **Ghost Recon: Advanced Warfighter** lässt sich die Situation auf dem

Schlachtfeld so besser einschätzen, die Überlebenschance steigt. Profis können die optischen Hilfen natürlich abschalten.

Im **Armed-Assault**-Nachfolger dürfen Sie sich auf die Hilfe ihrer

Teamkollegen verlassen. Werden Sie im Kampf getroffen, ziehen oder tragen die Razor-Jungs Sie aus der Schusslinie und heilen Ihre Wunden, wollen später aber auch von Ihnen gerettet werden.

Operation Flashpoint 2 ... Entgegen der Annahme vieler Fans des Originals soll **Dragon Rising** kein Shooter im Stile eines **Call of Duty 4** werden, auch wenn Codemasters im Gegensatz zu Bohemia bisher keine Erfahrungen auf

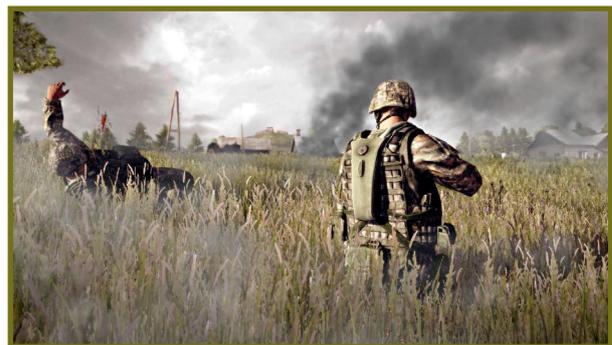
dem Gebiet der Militärsimulationen vorzuweisen hat. Der Entwickler will sich am Vorgänger orientieren und ein Höchstmaß an Realismus liefern. Beispielsweise werden Spieler keine Hilfsanzeigen erhalten, die Freund von

Feind unterscheiden lassen. »Friendly fire«, also Beschuss eigener Einheiten, soll selbst auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad aktiviert sein. Auf der Games Convention in Leipzig konnten wir erleben, wie knifflig es ist, über

Distanz und durch dichten Rauch einen amerikanischen von einem chinesischen Soldaten zu unterscheiden. Selbst Clive Lindop, Senior Designer von **Operation Flashpoint 2**, hatte liebe Mühe, den Gegner als Gegner zu erkennen.



Arma 2: Soldaten ziehen verletzte Kameraden aus der Schusslinie.



O.F. 2: Der Beschuss eigener Einheiten (»Friendly Fire«) soll immer aktiviert sein.

Die Steuerung

Arma 2 ➔ Gruppenbefehle erteilen Sie grundsätzlich wie im Vorgänger: mit dem Fadenkreuz auf eine Position in der Landschaft zielen, den Befehl aus der

Kontextliste auswählen und dann laufen, fahren oder schießen Ihre Einheiten drauf los. Großen Truppenverbänden, deren Oberbefehl Sie im Laufe der Kampagne über-

nehmen, weisen Sie nun aber auch auf der Karte neue Wegpunkte und Angriffsziele zu. Im Mehrspielermodus Warfare dürfen Sie sogar eigene Basen er-

richten und neue Truppen ausbilden. Deren Anzahl ist übrigens angeblich unbegrenzt. **Arma 2** wird so fast zu einem klassischen Echtzeit-Strategiespiel.

Operation Flashpoint 2 ➔ Sobald Sie ein Team kontrollieren, will **Dragon Rising** zwei Steuerungsarten anbieten: zum einen

eine sehr direkte Variante über ein Kreismenü ähnlich wie in **Rainbow Six: Vegas**, zum anderen werden Sie Ihre Männer über eine

taktische Karte kommandieren dürfen, wie wir es schon in vergleichbarer Form aus **Battlefield 2** kennen. Während Sie die Karte

nutzen, wird das Spiel nicht angehalten. Sie sollten komplexere Angriffe also niemals auf offenem Feld und ohne Deckung planen.

Die Künstliche Intelligenz

Arma 2 ➔ Während einer Präsentation demonstrierte Bohemia Beeindruckendes: Seit ihrem letzten Einsatz haben die computerkontrollierten Kameraden ordentlich dazu gelernt. Sie fahren auf der richtigen Straßenseite,

belegen Feinde mit Sperrfeuer, lehnen sich an Wände und spähen im Häuserkampf um Ecken. Bei Feuergefechten nutzen die Soldaten eine spezielle Mikro-KI mit der sie die eigene Position und die der Feinde ständig über-

wachen und so die beste Angriffstaktik berechnen.

Auch den Zivilisten hat Bohemia ein paar Nachhilfestunden verpasst. Die Bevölkerung der Städte und Dörfer reagiert auf Angriffe in ihrer Umgebung und er-

greift der Situation entsprechend die Flucht. Im Gespräch mit den Einheimischen können wir die Leute auch vor bevorstehenden Luftangriffen warnen, selbst wenn wir diese selbst erst vor ein paar Sekunden angefordert haben.

Operation Flashpoint 2 ➔ Vollmundige Versprechungen sind vom Entwickler Codemasters zu hören: Die Soldaten werden sich auf Freund- wie Feindseite an echten militärischen Manövern orientieren und selbstständig vorgehen können. Sie als Kommandeur

sollen Ihren Truppen lediglich Richtungen vorgeben müssen, dann werde sich die KI unter Berücksichtigung von Deckungen, Sichtlinien und Gegnerpositionen allein einen Weg durchs unwegsame Terrain suchen – immer darauf bedacht, den Widersacher

aufs Korn nehmen zu können, ohne selber dabei in die Schusslinie zu geraten. Zwar blieben die Soldaten in den bisher gezeigten Szenen brav in Deckung – selbst hinter sich bewegenden Fahrzeugen, aber komplexere Manöver haben wir noch nicht sehen kön-

nen. Das soll sich schon bald ändern, denn Codemasters will das Spiel ab nun regelmäßig der Presse vorführen – wahrscheinlich, weil man selbst ein wenig Ehrfurcht vor der Größe des Projekts hat und sich versichern will, dass man auf dem richtigen Weg ist.



Arma 2: Eine spezielle Mikro-KI soll kleinere Teams effektiver steuern.



O.F. 2: Die Soldaten werden auch im Schutz mobiler Deckungen bleiben.

Arma 2

► **Angeschaut** ► Genre **Taktik-Shooter** ► Termin **Anfang 2009**
► Hersteller **Bohemia Interactiv / Morphicon** ► Status **zu 75% fertig**

Christian Schneider: Bohemia geht die großen Kritikpunkte des Vorgängers an: Eine zusammenhängende Kampagne, wieder erkennbare Charaktere und die optionalen Hilfen machen das zweite Arma auch für ein breites Publikum interessant. Ein Arcade-Shooter wird der Titel aber trotzdem nicht. In der Verschiebung aufs nächste Frühjahr sehe ich wohlwollend ein gutes Omen und hoffe auf ein fertiges und fehlerfreies Spiel.



redaktion@gamestar.de

Operation Flashpoint 2

► **Angeschaut** ► Genre **Taktik-Shooter** ► Termin **2009**
► Hersteller **Codemasters / Codemasters** ► Status **zu 50% fertig**

Petra Schmitz: Ich bin guter Dinge, dass Codemasters einen sehr starken Konkurrenten zu Arma 2 schaffen wird. Das Team weiß genau um die Stärken und Schwächen des Vorgängers. Und es weiß vor allem, was Fans von Militärsimulationen erwarten, nämlich harten Realismus. Wenn der Entwickler die künstliche Intelligenz wie versprochen hinkommt, könnte Operation Flashpoint 2 die neue Referenz im Genre werden.



petra@gamestar.de