

Es gibt ihn, schließlich haben wir ihn gespielt. Doch dass der Taktik-Shooter im kommenden Sommer erscheint, halten wir für mehr als unwahrscheinlich.

Operation Flashpoint 2

Dragon Rising

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5562

Normalerweise vergeben wir an Spiele, die wir selber ausprobieren konnten, in den Previews eine Potenzialeinschätzung. Das könnten wir bei **Operation Flashpoint 2: Dragon Rising** auch machen, denn wir haben den Taktik-Shooter endlich gespielt. Aber wir lassen das mit der Einschätzung vorerst lieber.

Der Entwickler Codemasters lud uns mit anderen Vertretern der europäischen Spielepresse ins englische Southam in den Firmensitz. Dort sollten wir selbst in den umfangreichen Kampf zwischen der US Army und der chinesischen Volksbefreiungsarmee auf der fiktiven Insel Skira eingreifen dürfen. Doch beschränkte sich unsere Spielzeit auf lediglich eine Mission. Darin keinerlei Vehikel, nur Infanterie, wir haben also nur wenig vom eigentlichen Programm gesehen. Daraus irgendwelche Prognosen zu ziehen, ist mit gutem Gewissen nicht möglich.

Operation Baustelle

Der aktuelle Stand von **Operation Flashpoint 2** nennt sich »feature complete«. Das heißt, dass alle Elemente, die für den Titel geplant waren, nun in die Software eingebaut sind: Interface, Grafik,



Mit Schalldämpfer gibt es kein **Mündungsfeuer**. Gerade in Missionen, die in Finsternis spielen, ist das sehr nützlich.

KI, Vehikel, Waffen, Missionsdesign. Das bedeutet jedoch noch lange nicht, dass die Elemente auch schon zu 100 Prozent miteinander funktionieren. Der eigentliche harte Teil der Arbeit steht Codemasters noch ins Haus, nämlich aus den vielen, vielen Einzelteilen ein funktionierendes, fehlerfreies Spiel mit einer guten Balance zu machen.

Die größten Baustellen sind nach unserer Einschätzung die Künstliche Intelligenz (KI) und die Darstellung der Landschaft. Erste-

re soll so realistisch wie möglich werden. Das bedeutet vor allem, dass dem Gegner auch mal Fehler unterlaufen. Ein kniffliges Unterfangen, wie auch die Entwickler uns gegenüber ständig betonen.

In Sachen Landschaft hat der Entwickler noch mit dem so genannten »Streaming« zu kämpfen, also mit einem flüssigen Aufbau der Umgebungsgrafik, sobald sich der Spieler bewegt. Aktuell gibt's noch hässliche Aufplopp-Effekte und über große Distanz scheinen Figuren auf ei-

ner glatten Textur zu stehen, zum Beispiel Bodenbewuchs wie Gras wird nicht korrekt dargestellt.

Einfache Steuerung

Bevor wir unseren virtuellen Fuß auf die Insel Skira setzen können, zeigt uns Mike Smith, Missionsdesigner, erstmal, wie das Spiel funktioniert, wie es sich steuert. Auftrag: Auf einer taktisch wichtigen Anhöhe hat sich der Feind breit gemacht und soll von dort verschwinden. Das Spiel schickt Mike mit drei Infanteristen und



Das Wettersystem soll dynamisch sein. Am Morgen ist die Sichtweite durch aufsteigenden **Nebel** begrenzt.



Wenn Panzer rollen, füllen **Partikeleffekte** (sowohl Abgase als auch Dreck) die Luft.



Hier ist sehr gut zu erkennen, wie weitläufig das **Areal** ist: Jeden Punkt am Horizont können Sie erreichen.

zwei AAV-7A1 (Amphibienfahrzeuge) ins Rennen.

Angenehme Überraschung: Das Interface wirkt erstaunlich aufgeräumt. Es gibt kaum Anzeigen, lediglich einen Kompass in der oberen Mitte des Bilds, unten rechts die aktuell ausgewählte Waffe (vier lassen sich tragen: Messer, Pistole und zwei größere, beispielsweise ein Sturmgewehr und ein Raketenwerfer) und oben links vier Soldatensymbole. Die vier Symbole repräsentieren die

kleine Truppe, die der Spieler zusammen mit den KI-Kameraden bildet. Befehle lassen sich auf zweierlei Art erteilen: Zum einen über eine Taktikkarte, auf der Sie die Umgebung mit markanten Punkten von oben sehen. Zum anderen gibt's ein Kreismenü, das an **Rainbow Six: Vegas** erinnert. Das Menü ist kontextsensitiv, reagiert also auf das, was Sie sehen und bietet Ihnen so nur die Optionen, die im jeweiligen Moment Sinn ergeben. Haben Sie eine Baumgrup-

pe im Visier und öffnen das Menü, können Sie den Begleiter etwa anweisen, Unterstützungsfeuer darauf zu legen oder die Männer gradewegs dorthin schicken – entweder langsam und umsichtig oder im flotten Lauf. Ein Blick nach oben in den Himmel eröffnet Ihnen hingegen die Möglichkeit, die Gruppe wieder um sich zu sammeln.

Frieden, Krieg

Über die große Distanz lässt sich nur wenig erkennen, der Hügel scheint friedlich. Trotzdem sollen die Männer sich nicht übers offene Feld nähern, sondern über die wenigen Deckungen vorrücken. Smith schickt die drei Begleiter zu einem kleinen Wäldchen. Doch kaum haben sich die Soldaten bewegt, ist es vorbei mit der Ruhe. Kugeln zischen vorbei, schlagen dumpf in den Boden oder heulen, von Steinen abgelenkt, als Querschläger durch die Botanik. Die Amphibienfahrzeuge reagieren selbstständig, stellen sich in Position und befeuern den Hügel unter ohrenbetäubendem Lärm mit Granaten. Die Erde bebt, schmutziger Rauch aus den Abschussvorrichtungen füllt die Luft. Erstaunlich, wie innerhalb weniger Sekunden die Situation derart kippen

kann, wie aus einer friedlichen Szenerie ein Schlachtfeld wird. Kurz darauf ist es schon vorbei: Ein Schuss trifft Mikes Spielcharakter, eine Anzeige ploppt unten links auf und verrät uns die Trefferzone. Es ist der Kopf. Die Kugel ist tödlich, Mission gescheitert.

Trefferzonen ziehen sich über den ganzen Körper. Eine Kugel im Bein führt zu langsameren Bewegungen, ein Streifschuss am Kopf beeinträchtigt die Sicht. Und wer nicht behandelt



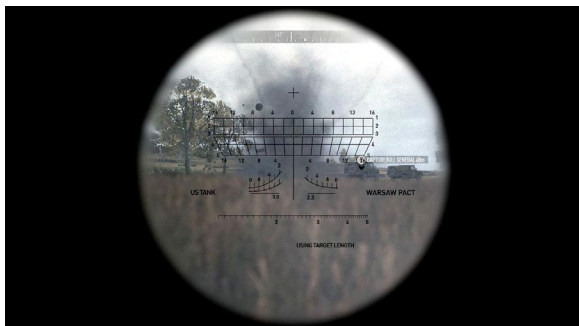
Die **Bildschirmanzeigen** sind minimal gehalten und gewähren große Übersicht.



Dichtes Blattwerk bietet in Kombination mit der Kleidung eine sehr effektive **Tarnung**.



Durchs Visier



Während der Blick durch eine gewöhnliche **Lochkimme** (oben) noch völlig unkompliziert ist, sieht es bei der **Zielvorrichtung** eines Panzers (unten) schon anders aus. Inwiefern die Anzeigen hilfreich sind, verwirren oder reiner Schmuck sind, können wir noch nicht sagen. Bei unserem Besuch konnten wir keinen Panzer besetzen.

wird, verblutet. Ein Kreis-Timer verrät Ihnen, wie viel Zeit noch bleibt, bis kein Lebenssaft mehr in Ihnen fließt und Sie die Mission neu starten müssen.

Zwei Soldaten

Danach wählt Mike eine anderen Auftrag und einen anderen Soldaten. **Operation Flashpoint 2** hält nämlich zwei Kampagnen parat. In der einen Kampagne spielen Sie einen Marine, in der anderen einen ausgebildeten Leisetreter von den Special Forces (Spec

Ops), beide jeweils mit drei unterstützenden Begleitern an der Seite. Der aktuelle Auftrag lautet: In eine feindliche Basis eindringen und Kriegsgerät im großen Stil unbrauchbar machen. Die Mission ist allerdings noch flotter vorbei als die vorherige. Die Männer werden von einer kleinen Gruppe Feinde aufgerieben, die auf den ersten Blick nicht zu sehen war und den unter Beschuss stehenden Kameraden von einer Anhöhe zu Hilfe geeilt ist. Mike gibt mit einem Schulterzucken auf.



Zwei größere Waffen sind erlaubt. Der Mann rechts trägt ein Sturmgewehr und einen **Raketenwerfer**.



Schöne und atmosphärische Bilder, aber eine solche von Codemasters eingefangene **Formation** vermeiden Sie im fertigen Spiel besser. Die Soldaten sind nahezu deckungslos und somit leichte Opfer.

Tod durch Eile

Nun sind endlich wir an der Reihe. In der morgendlichen Dämmerung sollen wir drei kleinere Feindstellungen ausheben, die sich wie Perlen an einer Kette einen leicht bewaldeten Abhang hinauf ziehen. Das erste Camp liegt nur wenige hundert Meter vor uns, zwischen den Bäumen leuchtet schwacher Feuerschein. Wir befehlen unseren drei Begleitern, eine nahe Felsengruppe als Deckung zu nehmen und Sperrfeuer auf die Position der Feinde zu legen, während wir auf dem Bauch den direkten Weg durchs Gras nehmen. Das klappt zunächst hervorragend. Zwei Gegner, deren Aufmerksamkeit ganz unseren KI-Begleitern gilt, werden schnell unsere Opfer. Dann aber kippt die Situation plötzlich. Unsere Männer werden von irgendwoher schwer getroffen, der Feind gewinnt die Oberhand. Befehle, die wir geben, werden nicht mehr ausgeführt. Wir bekommen nur noch ein »Cannot comply this!« (Kann Befehl nicht ausführen!) als Antwort; teils, weil die Verletzungen zu schwer sind, teils, weil die Moral der Männer mittlerweile zu niedrig ist. Panik macht sich breit, und wir igeln uns hinter einem

Busch ein, wollen warten, bis sich die Situation wieder beruhigt hat. Blöde Idee, wie sich nur kurze Zeit später herausstellt. Ganz in unserer Nähe hören wir jemanden etwas auf Chinesisch rufen, dann folgen zwei dumpfe Aufschläge. Irgendetwas ist nicht weit von uns auf den Boden gefallen. Und dann gehen die beiden Handgranaten nahezu zeitgleich in die Luft.

Tod durch Bugs

Wir probieren es noch einmal, mit einer anderen, vorsichtigeren Taktik, scheitern aber erneut – an KI-Aussetzern auf Freundeseite und einem Soundbug: Einer unserer Jungs bleibt an einem Fels hängen, und plötzlich fehlen die Geräusche, lediglich Schritte sind noch übertrieben laut zu hören. Das Spiel muss neu gestartet werden und wir müssen Platz machen für einen anderen Journalisten, Codemasters hat nur einen PC vorbereitet, auf dem der Titel halbwegs stabil läuft. Aber wir schauen zu und erleben die Mission in minimalen Variationen immer wieder neu, abhängig von der Vorgehensweise des jeweiligen Spielers. Das ist faszinierend, was uns Sorgen macht sind die sich

wiederholenden Fehler: Gegner reagieren manchmal nicht auf Beschuss oder rennen ins Feuer, statt Deckung zu suchen. So sehen wir etwa mehrfach, wie sich stets nur einzelne Feinde einem Verletzten nähern, um ihn zu heilen. Die lassen sich über Distanz leicht ausgeschalten. Am Ende liegen vier Gegner tot am Boden. Wenn der Entwickler das unter »menschliche Fehler« versteht, korrigieren wir ihn hier gerne: So dumm kann kein Mensch sein, das sind KI-Fehler! Gerade an der künstlichen Intelligenz muss also noch mächtig gearbeitet werden.

Fakten, Fakten, Fakten

Im Anschluss an die Spielsession rücken die Entwickler noch mit einigen interessanten Fakten raus: **Operation Flashpoint 2** wird 15 Missionen enthalten, verteilt auf die beiden Kampagnen. Unterschiedliche Schwierigkeitsgrade sollen das Spiel sowohl für Profis als auch für nicht so versierte Spieler interessant machen. Auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad gibt's kleine optische Hilfen, etwa eine Anzeige, die Ihnen verrät, ob ihre Kugel getroffen hat und mit welchem Grad. Weiß bedeutet ver-

letzt, rot bedeutet tödlich. Zudem sichert das Spiel den Fortschritt automatisch in fairen Abständen. Im Profi-Modus entfallen alle unterstützenden Elemente und das Sichern müssen Sie selber übernehmen, Sie haben dafür aber pro Mission nur eine begrenzte Anzahl von Speicherpunkten zur Verfügung. Schnelles Sichern und Laden über die F-Tasten entfällt.

Den Mehrspieler-Schwerpunkt legt Codemasters auf den Koop-Modus, der für maximal vier Mann entworfen ist. Allerdings sollen von Anfang an Team-Deathmatch, ein objektbasiertes Gegeneinander (also Angriff und Verteidigung) und eine Gebietseroberungsvariante spielbar sein. Wem das nicht reicht, darf mit dem Editor seine eigenen Missionen basteln. Zwar konnten wir das Tool noch nicht sehen, aber es soll sich sehr an dem orientieren, das die Entwickler selber nutzen. Nutzen sollten die Entwickler auch die Zeit, und zwar gut. Wenn man am Plan festhalten will, den Titel noch im kommenden Sommer (laut offizieller Angaben bis zum 21. Juni) zu veröffentlichen, sehen wir jedenfalls schwarz für Alltäglichkeiten wie Essen und Schlafen. **PET**



Die Soldatenfiguren wurden mit viel Liebe entworfen, kleinste **Details** lassen sich an den Figuren ausmachen.

Operation Flashpoint 2: Dragon Rising

► **Angeschaut** ► Genre **Taktik-Shooter** ► Termin **3. Quartal 2009**
► Hersteller **Codemasters / Codemasters** ► Status **zu 60% fertig**

Petra Schmitz: Codemasters will das Spiel im Sommer fertig stellen. Ich glaube nicht, dass das klappt. Ich glaube aber auch, dass das nicht nötig ist – nur weil ArmA 2 im Mai herauskommen soll. Zwar mag der Titel ein Konkurrent sein, aber wer sich für Militärsimulationen interessiert, ist nicht gerade reich gesegnet mit dieser Art Spielen und wird ohnehin beide Titel kaufen – sofern die Qualität stimmt. Also Codemasters: Zeit lassen und das Spiel nicht unfertig auf den Markt bringen. Bitte!



petra@gamestar.de