



**Facts**

- ▶ Kampagne & Editor
- ▶ 11 Einzelmissionen
- ▶ 2 Fraktionen
- ▶ 220 km² große Welt
- ▶ 70 Waffenvarianten
- ▶ 28 Vehikel

Im hohen Gras sind Soldaten selbst aus der Nähe kaum auszumachen. Oder sehen Sie den **Chinesen** gut, auf den unser Fadenkreuz zeigt?

# Operation Flashpoint Dragon Rising

Der englische Entwickler Codemasters will an den Erfolg der großen Militärsimulation von 2001 anknüpfen, schafft es aber nicht, weil er vieles zu klein hält.

DVD  
Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
▶ Quicklink: 6428

Eine Insel und ein fiktiver militärischer Konflikt – das ist eigentlich schon alles, was **Operation Flashpoint: Dragon Rising** mit **Operation Flashpoint: Cold War Crisis** von 2001 verbindet. Codemasters hat das Spielprin-

zip des von Bohemia Interactive (**Arma 2**) entwickelten Vorgängers mächtig gestutzt: Der Fuhrpark ist bedeutend kleiner und kann bis auf wenige Ausnahmen in der Kampagne nicht genutzt werden. Lediglich drei KI-Begleiter werden

Sie kontrollieren. Und dynamisch ist das Geschehen auf dem Eiland Skira auch nicht. Geblieben ist ein Taktik-Shooter, der vieles richtig macht und damit wirklich gut unterhält, uns in vielerlei Hinsicht aber auch enttäuscht.

### Null-Inszenierung

Die Insel Skira im japanischen Meer ist das Objekt der Begierde. Dort lagern riesige Rohstoffvorkommen, die China auf den Plan rufen. Die chinesische Volksbefreiungsarmee (VBA) schnappt sich



Wenn Vehikel zerstört wurden, wachsen minutenlang riesige **Rauchschwaden** in den Himmel über Skira.



Am Ende einer jeden Mission speist man Sie mit einem nüchternen **Statistikbildschirm** ab.



Nur in Jeeps und LKWs dürfen Sie über Skira brettern, der Rest des Fuhrparks steht Ihnen in der Kampagne nicht zur Verfügung.



Die Weitsicht: In der Distanz wird der **Bodenbewuchs** ausgeblendet.



Wir haben **Mörserunterstützung** gefordert, um eine StraÙensperre aus dem Weg zu räumen. Derartige Hilfsmittelchen sind nicht immer verfügbar.

das Eiland, das eigentlich den Russen gehört. Die Russen bitten die Weltpolizei um Hilfe, die sich auch gleich daran macht, der VBA den Weg heimzuleuchten. Dabei übernehmen Sie in **Dragon Rising** abwechselnd die Rolle von zwei Soldaten der US-Marines (Hunter und Mulholland), die gemeinsam mit drei Kameraden auf Kommando-einsätze gehen. Das Szenario ist übrigens gar nicht so unwahrscheinlich, denn der fiktive Konflikt ums fiktive Skira basiert auf der Situation, die gegenwärtig auf der realen Insel Sachalin herrscht. So weit die an sich perfekte Ausgangssituation für eine spannende Geschichte. Doch wer eine temporeiche Handlung, kleine und große Dramen um einzelne Soldaten oder auch nur eine Art minimale Bindung zu den Polygonfiguren auf dem Monitor erwartet, ist bei **Operation Flashpoint: Dragon Rising** falsch. Nach einem kalten, wenn auch stilistisch sicheren Intro im Minimaldesign geht's ohne Umschweife gleich in die erste Mission. Wer die Person denn genau ist, die wir im Folgenden verkörpern, erfahren wir nicht. Auch der Konflikt zwischen Chinesen und Amerikanern auf der Insel Skira bleibt unscharf. Codemasters hat bei **Operation Flashpoint: Dragon Rising** auf jegliche Inszenierung verzichtet; stimmungsfördernde Zwischensequenzen fehlen, nur am Schluss gibt's ein Rausschmeißerfilmchen in körnigem Schwarz-Weiß. Die KI-Begleiter melden sich nur, wenn sie Feindpositionen und Treffer ansagen, wenn sie unsere Befehle bestätigen und wenn sie verletzt sind. Dann hören Sie schon mal markige oder panische Ausrufe.

Das taugt allerdings wirklich nicht dazu, eine Bindung zu den Männern aufzubauen.

### Keine Dynamik

Wo das ursprüngliche **Operation Flashpoint** eine zum Teil dynamische Kampagne bot, bekommen Sie bei **Dragon Rising** elf in Stein gemeißelte Missionen, die nicht mal sonderlich lang ausfallen. In zirka sechs bis zehn Stunden sollten Sie die alle absolviert haben. Wenn wir unsere Neuversuche wegen Sterberei abziehen, bleibt eine reine Spielzeit von gerade mal fünf Stunden übrig.

Die elf Missionen sind nicht nur kurz, einige davon fallen sogar recht öde aus. Einen Tiefpunkt stellt dabei der Einsatz »Suche nach Lois« dar, der vielversprechend beginnt, sich aber bald als elendlange Latscherei mit einigen Schießereien entpuppt.

Viel hübscher und spannender sind Einsätze, in denen Sie anpassen müssen, wohin Sie schießen, um nicht aus Versehen einen kostbaren Gastank in die Luft zu jagen. Oder solche, in denen eine weitere komplett von der KI gesteuerte Gruppe Soldaten für Sie ein Ablenkungsmanöver zaubert, damit Sie halbwegs unbehelligt einen Sprengsatz legen können. Oder Missionen, in denen Sie unter Zeitdruck vorgehen und etwa Luftabwehrgeschütze schrotten sollen, bevor befreundete Helikopter in Schussweite kommen.

Stichwort »Helikopter«: Die Faszination des Vorgängers **Operation Flashpoint: Cold War Crisis** lag zum großen Teil daran, dass man jedes Vehikel nutzen konnte, vom Traktor bis zum Kampfjet. In der Kampagne von **Dragon Rising** dürfen Sie zuweilen mit Jeeps und LKWs fahren und am Schluss kurz

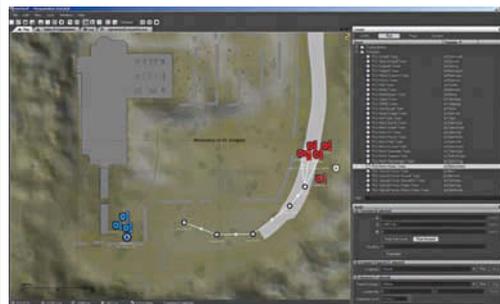
einen Helikopter fliegen, das war's. Der restliche Fuhrpark ist der KI vorbehalten. Wer sich an den Steuerknüppel eines Panzers schwingen will, muss auf den Multiplayer-Modus ausweichen oder mit dem Editor selbst einen in die Landschaft setzen.

### Gesichtslos, aber gut!

Obwohl die KI-Mitstreiter durchgängig gesichtslose Typen bleiben, erstaunen sie immer wieder, denn die künstliche Intelligenz funktioniert in den meisten Momenten gespenstisch gut. Codemasters hat es fertig gebracht, den Burschen lebenswerte Verhaltensweisen einzuhauchen, und erspart Ihnen so kleinteilige Befehle. So bald beispielsweise Feinde in der Nähe sind, bewegen sich die Männer vorsichtig und geduckt, nehmen selbstständig Deckung hinter Felsen, Mauern oder schmeißen

## Der Editor

Genau wie beim Vorgänger liegt auch **Operation Flashpoint: Dragon Rising** ein Editor bei. Mit dem können Sie nach einer gewissen Einarbeitungszeit (ein Tutorial fehlt im Handbuch) eigene Missionen erstellen. Allerdings lässt sich an der Insel Skira nicht schrauben. Sie können also keine neuen Dörfer, Flugplätze oder Förderanlagen in die Landschaft setzen. Außerdem ist zu beachten, dass die Engine ab einer gewissen Anzahl von Fahrzeugen und Soldatengruppen nicht mehr hinterherkommt. Ab zirka 40 unterschiedlichen Einheiten wird beim Testladen der Mission nur noch ein grauer Bildschirm angezeigt.



Im **Editor** setzen Sie Soldaten und Vehikel in die Landschaft, definieren Wegpunkte und Skript-Ereignisse und legen die Tageszeit fest. Wir haben an einer Kloster ruine ein paar verfeindete Soldaten platziert.



Beim **Test** stellen wir fest, dass die Positionen von Chinesen und Amerikanern viel zu nah beieinanderliegen. Kaum im Spiel, werden wir nämlich schon beschossen. Also zurück in den Editor und noch mal von vorn.

TECHNIK-CHECK

OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING



**STANDARD-PC**  
ATHLON 64 X2/3800+ - 1,0 GBYTE RAM - RADEON X1900 XT

► 1024x768 ► niedrige Details

Niedrige Details unterscheiden sich von den anderen Detailstufen durch kürzere Objektsichtweite 1 und ausgedünnte Vegetation sowie ein schwächeres Beleuchtungsmodell und gröbere Partikeleffekte 2.



**MITTELKLASSE-PC**  
ATHLON 64 X2/5000+ - 2,0 GBYTE RAM - GEFORCE 8800 GT

► 1680x1050 ► mittlere Details

In mittleren Details sind die Weitsicht größer 1, der Grasbewuchs dichter und die Beleuchtung intensiver. Der Rauch wirkt voluminöser 2. Die Unterschiede machen sich beim Spielen jedoch kaum bemerkbar.



**HIGH-END-PC**  
CORE 2 QUAD Q9300 - 4,0 GBYTE RAM - RADEON HD 4870

► 1920x1200 ► hohe Details

In hohen Details sehen Sie noch weiter entfernte Vegetation und Objekte 1. Die Partikeleffekte wirken noch etwas realistischer, die Beleuchtung bleibt gegenüber mittleren Details allerdings gleich 2.

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



Minimale Details (linkes Bild) dünne die Bodenvegetation aus. Der Detailgrad von Objekten wird in mittlerer Entfernung gesenkt. In großer Distanz werden Objekte ganz ausgeblendet, und Texturen wirken verwaschen. Hohe Details (rechtes Bild) zeigen Objekte bis in große Entfernung, und Rauch wirkt durch bessere Partikeleffekte voluminöser. Die meisten Unterschiede bemerkt man im Spielgeschehen kaum.

TECHNIK-TIPPS

- Die Unterschiede zwischen den verschiedenen Detailstufen fallen eher marginal aus. Haben Sie Performance-Probleme, können Sie die Einstellungen ohne große optische Verluste reduzieren.
- Einkernprozessoren sind mit Operation Flashpoint: Dragon Rising überfordert. Erst ab zwei Rechenkernen ist das Spiel spielbar. Zusätzlich profitiert das Spiel merklich von weiteren Prozessorkernen.
- Im Menü »Grafik« finden Sie nur die Optionen für Auflösung, Vertikale Synchronisation (VSync) und Kantenglättung (MSAA). Um Einstellungen am Detailgrad vorzunehmen, müssen Sie durch Druck auf [F1] in das Menü für die erweiterten Grafikooptionen wechseln.
- Die niedrigen Weitsicht- und Vegetationseinstellungen

- bringen nicht nur Leistung (siehe »Wichtige Grafikooptionen«), sondern führen durch die fehlenden Objekte auch zu einem spielerischen Vorteil. Diese Optionen auf »Niedrig« zu setzen, reduziert auf Systemen mit wenig Arbeitsspeicher das Auftreten von Nachladerucklern.
- Auf Grafikkarten der Radeon-X100-Serie läuft Operation Flashpoint: Dragon Rising wegen fehlender Shader-3.0-Unterstützung nicht.
- Grafikkarten mit weniger als 512 MByte Grafikspeicher profitieren deutlich von niedriger Texturqualität.

Checkliste

- 4,5 GByte Speicherplatz
- Zweikern-Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9.0c

NG

WICHTIGE GRAFIKOPTIONEN



- 1 Mit der Option »Schattengröße« stellen Sie die Auflösung der Schatten ein: je größer, desto feiner aufgelöst. Beim Spielen fallen die verschiedenen Einstellungen aber kaum auf. Der Leistungsgewinn beim Halbieren der Auflösung beträgt etwa 10 Prozent. Grafikkarten mit wenig Grafikspeicher profitieren noch etwas mehr.
- 2 Wenn Sie die Einstellung »Schattenqualität« re-

duzieren, fehlen weiche Übergänge zwischen Licht und Schatten, stattdessen haben die Schatten eine scharfe Kante. Durch das Vermindern von »Hoch« auf »Mittel« steigt die Bildwiederholrate um etwa 10 Prozent. Weiteres Verringern bringt keinen Zugewinn.

- 3 Die drei Einstellungen »Weitsicht Objekte«, »Weitsicht Bäume« und »Bodenbedeckung« regeln die Anzahl der Objekte.

SO LÄUFT OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichergröße 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

		1									
		6600 GT	6800 GT	6800 Ultra							
GRAFIKKARTE	Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT							
	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GS2			
	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX				
	Geforce 8/9/GTX	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	8800/GTS	9800 GTX	GTX 256		
PROZESSOR	Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	4670	3870	4850	4870	
	Pentium 4 / D	2.0 GHz	2.6 GHz	3.2 GHz	3.8 GHz	D 950	965 XE				
	Athlon 64	3200+	3500+	4000+	FX-57						
	Athlon 64 X2	3800+	4400+	5000+	6000+						
LEGENDE	Phenom	8450	8750	9500	9650	9950					
	Core 2 Duo	E4300	E6300	E6600	E8200	E6600					
	Core 2 Quad	Q6600						Q9300	Q9650		
	Speicher in MB	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	3.584	4.096	
4	technisch unmöglich ruckt stark	läuft so flüssig: 1024x768, niedrige Details Schattengröße: 512			läuft so flüssig: 1680x1050, mittlere Details Schattengröße: 1024			läuft so flüssig: 1920x1200, hohe Details, 8x AF Schattengröße: 1024			

## Die Schwierigkeitsgrade



Das Spiel bietet drei **Schwierigkeitsgrade**. Auf den beiden leichteren (links) zeigt es Ihnen, wo Sie den nächsten Einsatzort finden, verrät, wie viel Munition Sie noch im Magazin haben und wie es Ihren KI-Begleitern geht. Über den Linienkompass erfahren Sie sogar die Positionen von Feinden. Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad (rechts) entfallen diese Hilfen. Sie sollten also idealerweise eine Mission schon mal auf einer leichteren Stufe gespielt haben oder sehr vorsichtig vorgehen, wenn Sie sich an »Hardcore« wagen.

sich auch schon mal ins hohe Gras, um nicht gesehen zu werden.

Im Prinzip lässt sich **Operation Flashpoint: Dragon Rising** ohne jeglichen Befehl an die Begleiter durchspielen, zumindest auf dem einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade. Die Männer bleiben automatisch in Ihrer Nähe. Sollte es einen Soldaten mal erwischen, ist das nicht furchtbar tragisch, denn Verwundete werden geheilt; Tote stehen gar wieder auf, sobald Sie einen der zahlreichen automatischen Speicherpunkte einer Mission erreichen. Auf der nächsthöheren Schwierigkeitsstufe hingegen müssen Sie schon etwas vorsichtiger vorgehen, denn wer einmal tot ist, bleibt tot. Also ran an die vielfältigen Möglichkeiten, die drei Begleiter sinnvoll über Skira zu steuern! **Operation Flashpoint: Dragon Rising** verfügt dafür über ein kontextsensitives Kreismenü,

das Sie mit einem Tastendruck aufrufen. Über dieses Menü geben Sie Ihrer Gruppe oder einzelnen Soldaten die Order, Sperrfeuer zu legen, sich zu bestimmten Positionen zu bewegen oder einzelne Ziele anzugreifen. Auch feinere Varianten der Befehle existieren; so dürfen Sie die Männer etwa anweisen, sich einer Feindgruppe über die Flanke zu nähern. Die Burschen führen das dann lebensecht im überschlagenen Einsatz durch, geben sich Feuerchutz und sichern nach hinten. Fehlt Ihnen die direkte Sichtlinie zu einer Position, zu der sich die drei Soldaten bewegen sollen, können Sie den passenden Befehl auch über die Karte geben.

### Hardcore-Schmerzen

So gelungen die Begleiter-KI grundsätzlich sein mag, so sehr schmerzen die gelegentlichen

Aussetzer gerade auf der höchsten Schwierigkeitsstufe. Denn auf »Hardcore« fehlen nicht nur alle Bildschirmhilfen wie Richtungsvorgaben oder Missionsziele, sondern wir vermissen auch die Speicherpunkte. Wenn das Team dann ausradiert wird, weil die Soldaten nicht mehr aus einem Fahrzeug aussteigen wollen oder die Wegfindung versagt und die Gruppe in alle Winde verstreut, dann aufgerieben wird und man deswegen die gesamte Mission erneut angehen muss, nervt das enorm.

Nervig ist auch die öfter auftretende Dämlichkeit der Feinde. Auf Beschuss reagieren die gelegentlich nicht, und Deckung scheint zuweilen ein Fremdwort. Außerdem fehlt es den Chinesen grundsätzlich an Biss. Zwar machen sie Versuche, Ihnen in den Rücken zu fallen, aber das wirkt eher unkoordiniert. Und zudem

schießen sie erschreckend oft erschreckend schlecht.

### Ein bisschen Realismus

Sehr gut gefällt uns die Steuerung in **Operation Flashpoint: Dragon Rising**. Die Bewegungen sind direkt und nie schwammig, auch wenn sich kein reales Gefühl für das Gewicht der Waffen einstellt. Allerdings wollen Feinheiten beachtet werden. Das Hinlegen und Aufstehen dauert eine Weile, ebenso der Wechsel auf eine andere Waffe. Wer gar einen Raketenwerfer nutzen will, sollte das besser in

## Der Koop-Modus

**Wie er funktioniert:** Im Koop-Modus können Sie mit bis zu drei anderen Spielern die Kampagne bestreiten oder einzelne Missionen daraus angehen, sofern die schon von einem der Spieler freigeschaltet wurden. Der Spieler, der den Server erstellt, ist immer der Truppführer, also der einzige, der das Kreismenü für Befehle nutzen kann. Alternativ bietet Operation Flashpoint: Dragon Rising auch Voice over IP an, um sich mit der Stimme auszutauschen. Sollte einer der Spieler aus der laufenden Mission aussteigen, kann er nicht wieder einsteigen und wird durch einen KI-Soldaten ersetzt. **Unser Fazit:** Den Koop-Modus sollten Sie auf den beiden oberen Schwierigkeitsgraden angehen. Im leichtesten ist er keine Herausforderung, weil die Gegner-KI nicht aggressiv genug vorgeht. Spaß macht er aber allemal.



Im **Koop-Modus** kämpfen Sie mit drei anderen Spielern.



Die **Vegetation** ist zuweilen so dicht, dass selbst die Teamkollegen direkt vor unserer Nase kaum noch zu erkennen sind.



Unser KI-Sanitäter heilt unseren schweren Armtreffer. Täte er das nicht, würden wir verbluten.

sicherer Deckung angehen, denn das Ding will erst abgeschultert, je nach Typ sogar noch zusammengebaut und anschließend geladen werden. Wenn Sie mit einem Scharfschützengewehr über große Distanzen schießen wollen, müssen Sie die Ballistik und somit die Kurve der Kugel einberechnen. Dass dabei das Fadenkreuz stets leicht schwankt und das Zielen minimal erschwert, macht die Feuergefechte umso motivierender.

Die große Distanz ist auch eine Schwäche von **Dragon Rising**, denn in der Ferne wird die Vegetation nicht mehr dargestellt. Feinde sind also erkennbar, selbst wenn sie sich im Gras versteckt halten. In der Nähe allerdings trumpft das Spiel mit dichtem Bodenbewuchs

und echt wirkendem Wald auf, in dem Sie den Feind so manches Mal vor lauter Bäumen, Büschen und Gestrüpp nicht sehen. Wenn dann noch Mörsergranaten so nah einschlagen, dass einem die Ohren klingeln und alles so sehr wackelt, dass Zielen unmöglich wird, wenn Helikopter kreisen, riesige Rauchschwaden in den Himmel wachsen, perfekt animierte verfeindete Soldaten aufeinander treffen, dann ist das Spiel sehr beeindruckend. Wenn Codemasters darum jetzt noch eine gescheite Handlung mit greifbaren Personen gestrickt hätte, wäre **Operation Flashpoint: Dragon Rising** zwar immer noch nicht so groß wie der Vorgänger, aber ein sehr guter Taktik-Shooter geworden. **PET**

**Krieg ohne Sieger**

**Christian Schneider:** Das war eine traurige Überraschung: Zwei große Militär-Shooter in einem Sommer, und keiner kann vollends überzeugen. Arma 2 wird von seiner maßlosen Ambition und der gnadenlosen Spielmechanik erdrückt, Dragon Rising macht es sich dafür zu leicht. Codemasters' Kriegsspiel funktioniert zwar besser als die Konkurrenz und ist dadurch deutlich spielbarer, doch den Preis für die Zugänglichkeit zahle ich beim Umfang und Anspruch. Zudem hatte ich nie das Gefühl, an einem größeren Konflikt teilzunehmen. Die Inszenierung ist regelrecht mickrig. Doch immerhin: Bei der Waffenhandhabung und der KI spielt Operation Flashpoint fast immer in einer ganz anderen Liga als Arma 2. Zum erhofften Hit reicht es trotzdem nicht.



chs@gamestar.de

**Platz zum Erleben**

**Petra Schmitz:** Dass ich keine Handlung präsentiert bekomme, sondern nur Missionen abarbeite, halte ich für eine Zumutung. Nur weil sich ein Spiel »Militärsimulation« auf die Fahne schreibt, muss man doch nicht auf Story und Personenzeichnung verzichten! Gerade Letzteres ist in Anbetracht der Begleit-KI ein saublödes Versäumnis. Trotzdem hat mir die Kampagne von Dragon Rising Spaß gemacht, denn der Taktik-Shooter überfrachtet mich nicht mit Mikromanagement, sondern lässt Platz zum Sehen und Erleben der oft intensiven Kämpfe, ohne dabei zur Schießbude zu verkommen. Schon gar nicht im obersten Schwierigkeitsgrad. Aber in den zieh ich nur noch im Koop-Modus mit den Kollegen. Die sind echt noch besser als die KI-Burschen. Und wissen, wie man aus Fahrzeugen wieder aussteigt.



petra@gamestar.de



Was Knox hier so eindrucksvoll zeigt, kann nur die KI. Der Spieler darf sich nicht aus der Deckung lehnen.

**OPERATION FLASHPOINT 2 TAKTIK-SHOOTER**

**ENTWICKLER** Codemasters (Race Driver: Grid, GS 07/08: 91 Punkte)  
**PUBLISHER** Codemasters  
**SPRACHE** Deutsch, Englisch  
**AUSSTATTUNG** DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch  
**TERMIN (D)** 8.10.2009  
**CA. PREIS** 50 Euro  
**USK** ab 16 Jahren



**GENRE-CHECK**

**SOLOSPIELZEIT** 10 Stunden

**GENRE ACTION**

**SZENARIO** realistisch  fiktiv

**FREIHEIT** linear  offene Welt

**HANDLUNG** einfach  komplex

**GEWALT** keine  brutal

**SPIELABLAUF** Action  Taktik

Ein ständiges Auf und Ab, mal sehr spannend, mal sehr fad.

**ANSPRUCH**

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
<b>EINSTIEG</b> leicht <input type="checkbox"/> schwierig <input type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen
<b>SPIELMECHANIK</b> einfach <input type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit
<b>SPIELTEMPO</b> langsam <input type="checkbox"/> schnell <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Logik & Überlegung
<b>HILFEN</b> 3 Schwierigkeitsgrade, Tipps in den Ladebildschirmen			<input checked="" type="checkbox"/> Geduld
<b>SPEICHERSYSTEM</b> Kontrollpunkte			<input checked="" type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck
			<input type="checkbox"/> Vorausplanung
			<input type="checkbox"/> Mikromanagement
			<input checked="" type="checkbox"/> Teamfähigkeit

**TECHNIK**

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 / 6800
Core 2 Duo E4300	Core 2 Duo E6300	Core 2 Quad Q9300	<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7800 / 7900
A64 X2/3800+AMD	A64 X2/4400+ AMD	Phenom X4 9950	<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 8800 / 9800
1,0 GB RAM	2,0 GB RAM	4,0 GB RAM	<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 9600
4,5 GB Festplatte	4,5 GB Festplatte	4,5 GB Festplatte	<input checked="" type="checkbox"/> Geforce GTX 200
			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1600
			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900
<b>PROFITIERT VON</b> Surround-Hardware			<input type="checkbox"/> Radeon HD 2900
<b>BILDFORMATE</b> 4:3 <input type="checkbox"/> 5:4 <input type="checkbox"/> 16:9 <input type="checkbox"/> 16:10 <input type="checkbox"/>	<b>KOPIERSCHUTZ</b> Securom		<input type="checkbox"/> Radeon HD 3800
<b>TON</b> Stereo <input type="checkbox"/> 4.0 <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1 <input type="checkbox"/> 7.1 <input type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 4800

**MULTIPLAYER noch keine Einschätzung möglich**

**SPIELMODI (SPIELER)** Team-Deathmatch (32), Infiltration (32), Koop (4)  
**SPIELTYPEN** Netzwerk, Internet **SERVERSUCHE** intern  
**DEDICATED SERVER** nein **MULTIPLAYER-SPASS** -  
**FAZIT** Da noch keine Server online waren, können wir bisher nur den Koop-Modus bewerten.

**BEWERTUNG**

<b>GRAFIK</b>	+ schöne Landschaften + sehr gute Animationen ... aber Ein- und Aussteigen fehlt - Vegetation wird in der Distanz ausgeblendet	9 / 10
<b>SOUND</b>	+ gelungene Waffen- und Fahrzeugsounds + echt wirkende Umgebungsgerausche	10 / 10
<b>BALANCE</b>	+ drei Schwierigkeitsgrade + einsteigerfreundlich + präzise Gegneransagen - Gegner oft nicht fordernd genug	9 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ Zeitdruck-Missionen enorm spannend + tolle Lichtstimmungen - kaum Teamgefühl - Vegetation nicht zerstörbar	7 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	+ gut mit Maus und Tastatur + gut mit Gamepad + kontext-sensitive Befehlsoptionen - Fahrzeugsteuerung zu schwammig	9 / 10
<b>UMFANG</b>	+ leistungsstarker Editor + riesige Welt + toller Hardcore-Modus + Koop-Modus + Kampagne zu kurz - Arsenal wird kaum genutzt	7 / 10
<b>MISSIONSDESIGN</b>	+ einige spannende Einsätze + optionale Ziele - kaum Überraschungen - einige Logikfehler	7 / 10
<b>KI</b>	+ Begleiter-KI simuliert gekonnt echte Soldaten + sehr eigenständig - reagiert zuweilen nicht oder verhält sich unpassend	8 / 10
<b>WAFFEN &amp; EXTRAS</b>	+ viele detaillierte Waffen + gelungene Ballistik - Fuhrpark spielt in der Kampagne keine Rolle	8 / 10
<b>HANDLUNG</b>	+ grundsätzlich spannender Konflikt ... - ... der nicht ausreichend dargestellt wird - keine Zwischensequenzen	4 / 10

**PREIS/LEISTUNG noch keine Einschätzung möglich**

**FAZIT** Guter Taktik-Shooter, aber lasch inszeniert.

