Operation Flashpoint Red River

Der Entwickler Codemasters kennt sich richtig gut mit Rennspielen aus, bei Militärsimulationen oder Taktik-Shooter gibt es wohl noch Luft nach oben. Von Petra Schmitz

Angespielt

Genre: **Taktik-Shooter** Publisher: **Codemasters** Entwickler: **Codemasters (Operation Flashpoint: Dragon Rising GS 11/09: 78 Punkte)**
Termin: **20.4.2011** Status: **zu 95 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7000

Die Aufgabe ist überschaubar. Wir, Team Bravo, sollen über die Flanke in ein kleines Bergdorf eindringen und die dort verschanzten Guerillas ausschalten, während Team Alpha und Charlie vom Fuß des Hügels Feuerunterstützung geben. Wir laufen über einen kleinen Holzsteg, der komischerweise genau rechts neben der Hauptbrücke ins Dorf führt. Niemand behelligt uns, wir kommen sicher auf der anderen Seite des kleinen Flüsschens an. Den Hügel hinauf treffen wir auf vereinzelte Feinde, die wir problemlos ausschalten. Bald schon haben wir die letzten Häuser erreicht, noch ein Feind, noch ein Schuss, noch ein Treffer. Wir hören über Funk, dass die Mission erfolgreich abgeschlossen ist. Wir sollen uns an den Humvees einfinden, die mittlerweile auf der Hauptstraße des Dörfchens auf uns warten. Wir schwingen uns auf die Ladefläche und fahren zum US-Stützpunkt. Der sich nur wenige hundert Meter weiter auf der anderen Seite des Hügels befindet. Ah ja ...

Ja, das ist eine frühe Mission im Taktik-Shooter **Red River**. Eine, die uns mit den Steuerungsfinessen des Spiels vertraut machen soll. Trotzdem entschuldigt das nicht ein derartig stümperhaftes Missions- und Leveldesign. Wie wahrscheinlich ist es, dass sich Guerillas nur wenige hundert Meter neben einer US-Basis unbehelligt breitmachen können? Und wie wahrscheinlich ist es, dass man anschließend lieber ein paar Marines über die vermeintlich brandgefährliche Route den Berg hinauf jagt, um dem Problem Herr zu werden, statt Männer aus der Basis loszuschicken, die allein wegen der Startposition schon den taktischen Vorteil hätten? Ziemlich unwahrscheinlich.

Dazu der unnatürlich hingeklatscht wirkende Holzsteg, um ja eine alternative Route zu bieten. Und die schrecklich anspruchslosen Gegner. Dank Letzterer verfehlt der Einsatz auch noch den Tutorial-Anspruch, denn spezielle Team-Anweisungen waren nicht erforderlich, um die Situation zu meistern. Das Traurige: Die bisher von uns gespielten fünf Einsätze in **Red River** bleiben auf diesem Niveau oder zumindest nahe dran.

⊕ Stärken

+ stimmungsvolle Landschaft
+ enorme Weitsicht

⊖ Schwächen

- KI-Schwächen
- kaum Taktik erforderlich
- maues Missionsdesign

Genau nimmt es Codemasters nicht mit der Darstellung der Marines. Der Scharfschütze des Bravo-Teams trägt wohl aus Gründen der Coolness statt eines Helms nur eine **Strickmütze**.

Kleckernd und kopflos.

Der Entwickler Codemasters hatte sich im Oktober 2009 beinahe einen Bruch an **Operation Flashpoint: Dragon Rising** gehoben. Man wollte Größe und Realitätsanspruch der beliebten Militärsimulation **Operation Flashpoint: Cold War Crisis** (Entwickler: Bohemia Interactive) in zeitgemäßer Technik umsetzen. Codemasters scheiterte jedoch in vielerlei Hinsicht. Trotzdem kam am Ende noch ein solides Spiel dabei raus. Beim Nachfolger **Red River** stapelt der Entwickler nun von vornherein tiefer. Eine Militärsimulation ist kein Thema mehr, man will lediglich einen Taktik-Shooter entwickeln, allerdings einen sehr guten. Wir bezweifeln, dass der Plan von Codemasters aufgeht.

Wie beim Vorgänger hat sich Codemasters einen zwar fiktiven, aber möglichen Krisenherd für **Red River** ausgedacht. Man verlagert den Afghanistankonflikt kurzerhand nach Tadschikistan und lässt die Chinesische Volksbefreiungsarmee (das war die Gegnerfraktion in **Dragon Rising**) auch noch mitmischen. Als Marine namens Kirby werden wir in einer US-Base abgesetzt, müssen anschließend ein relativ rudimentäres Schießtraining absolvieren und sitzen bald schon mit unserem Feuerteam (bestehend aus Gewehr-, MG- und Scharfschützen) neben dem Staff Sergeant auf der Ladefläche eines Humvees, um uns ins Krisengebiet

Tadschikistan wird von Afghanistan, Usbekistan, Kirgisistan und China eingerahmt.

Die **Weitsicht** in Red River ist dank der insgesamt recht kargen Landschaft enorm.

fahren zu lassen. Die Tour geht durch eine auf dem PC recht hübsche Landschaft (auf Konsolen wirken Texturübergänge vergleichsweise stümperhaft und Schatten werden nicht korrekt dargestellt). Die Weitsicht ist enorm, am Horizont stapelt sich ein gewaltiges Gebirge, Hitze lässt die Luft flirren. Doch wir finden keine Ruhe, um die Aussicht zu genießen, denn Staff Sergeant Knox schwört uns mit so übertrieben markigen Sätzen auf unser kommendes Marine-Dasein ein, dass uns zwischenzeitlich sogar Fremdschämen befällt. Spätere Meldungen von ihm oder den KI-Mitstreitern über »verfickte Tadschi-Pisser«, »Schwuchteln« und so weiter machen es nicht besser. Dass Soldaten nicht in ausgefeilter Schönsprache miteinander kommunizieren, ist uns durchaus bewusst, jedoch ist die Dichte der bemüht harten Ausdrucksweise in **Red River** zuweilen schlicht albern und weit davon entfernt, Atmosphäre zu schaffen.

Sei's drum, die ersten Auseinandersetzungen mit Gegnern stehen an. Der Jeep vor uns ist von einer Sprengfalle zerrissen worden. Wir müssen absitzen und die Hügel auf der linken Seite im Visier halten. Von dort rechnet man mit anrückenden Guerillas. Die kommen auch recht bald über die kleine Kuppe. Kleckernd, kopflos, die vielen Deckungsmöglichkeiten zu oft ignorierend. Die Gegner sind leichte Opfer. Wir müssen unserem Team nicht eine einzige Anweisung geben, um die Situation flott unter Kontrolle zu bringen. Ein paar Abschüsse später geht's auch schon weiter, die Bedrohung ist eliminiert. In diesem Stil haben wir die meiste Zeit der bisherigen fünf Missionen von **Red River** verbracht. Wir eskortierten beispielsweise einen Konvoi zu einem Staudamm. Dabei bekamen wir es immer nur mit wenigen Feinden zu tun. Mit Feinden, die sich mit ihren Raketenwerfern nicht selten mitten auf der Straße positioniert hatten. Oder mit Feinden, die schnurgerade auf uns zu liefen. Oder mit Feinden, die auch bei Beschuss keine Anstalten machten, sich in Sicherheit zu bringen.

Dank des **Rotpunktvisiers** treffen wir auch mit einem gewöhnlichen M16 über große Distanz.

Herstellerbilder

Obwohl wir Red River in der Redaktion selbst spielen konnten, durften wir keine eigenen Screenshots anfertigen. Das Bildmaterial stammt ausschließlich von Codemasters.

Red River hat jedoch auch seine kniffligen Passagen. Allerdings kommen die unserer bisherigen Erfahrung nach nicht durch anspruchsvolles Missionsdesign oder Gegnerstärke zustande, sondern durch das zuweilen komplett hirnrissige Verhalten der KI-Begleiter. Wir sollten etwa ein riesiges, von Ruinen und kleinen Mäuerchen durchzogenes Feld im Auge behalten, während ein anderes Team das Dorf in unserem Rücken nach Sprengstoff durchsuchte. Wir gaben unseren drei Mitstreitern den Befehl, die vorgegebene Position zu halten, und legten uns selbst auf das Dach einer Hütte, um möglichst viel Übersicht und eine freie Schussbahn auf die anrückenden Guerillas zu haben. Eigentlich ein Kinderspiel, wenn die Kollegen nicht dauernd zu uns aufs Dach und über uns drüber gelaufen wären. Durch die ständige Anstupserei wurden wir beim Schießen behindert, und die Kameraden boten zudem herrliche Zielscheiben.

Derartige Aussetzer kommen in **Red River** häufiger vor. Statt eine Mauer als Deckung zu nutzen, schmiss sich einer der Soldaten lieber davor auf den Boden. Auch wenig toll: Teamkollegen, die sich wie drängelnde Mädchen beim Kartenvorverkauf für ein Take-That-Konzert verhielten und uns von hinten um schützende Häuserecken herumschoben. Codemasters hat's offenbar fertiggebracht, die in **Dragon Rising** zumindest stellenweise brillante Team-KI schmerzhaft runterzudummen. Wir hoffen, dass sich das bis zum Erscheinen im April noch richten lässt. PET

Wo ist die KI?

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Codemasters hat zwar angekündigt, dass der Dragon-Rising-Nachfolger insgesamt schlanker werden soll, aber davon, dass man auch die künstliche Intelligenz entfernt, war nie die Rede. Vielleicht ist sie auch nur unter den Tisch gefallen, man findet sie noch und baut sie wieder ein. Wir können's nur hoffen, denn im aktuellen Zustand ist Red River über weite Strecken ein echtes Ärgernis. Fans von Militärsimulationen oder komplexen Taktik-Shootern raten wir, zunächst unseren Test abzuwarten und dann Red River gegebenenfalls zu kaufen. Beziehungsweise es zu lassen.

Potenzial: Passabel

Der Regierungschef von Tadschikistan trägt den für westliche Augen und Ohren recht drolligen Namen Oqil Oqilow.