

⊕ Stärken

- + viel Action
- + spannende Rückzugsgefechte
- + einfache Steuerung

⊖ Schwächen

- teils sehr schwache KI
- zuweilen blödes Missionsdesign
- zu viele Fahrsequenzen
- übertriebene Sprache

Operation Flashpoint Red River

Codemasters liefert einen soliden und oft sogar unterhaltsamen Taktik-Shooter ab, bei dem man ganz oft das Gehirn ausschalten sollte. Von Petra Schmitz

Genre: **Taktik-Shooter** Publisher: **Codemasters** Entwickler: **Codemasters (Operation Flashpoint: Dragon Rising, GS 11/09: 78 Punkte)**
Termin: **21.5.2011** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7000 Ab-18-DVD: Test-Video

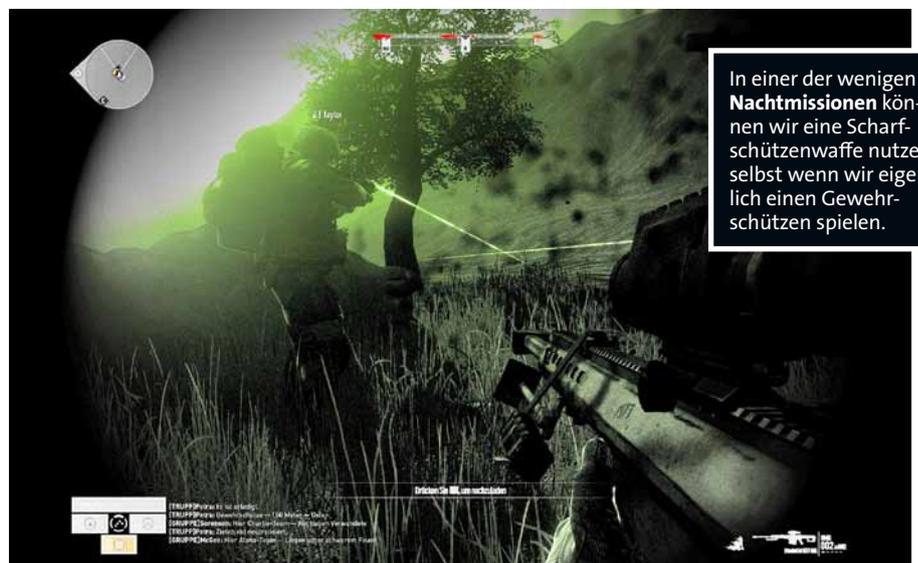
Wir sitzen auf der offenen Ladefläche eines Humvees. Staff Sergeant Knox schwört uns mit markigen Worten auf die kommende Mission ein, in seinem üblichen Möchtegern-Supertaff-Jargon. Wir verdrehen die Augen gen Himmel. Der Mann ist eine ganz schlimme Laberbacke! Wir versuchen, uns lieber auf das leise aus den Lautsprechern der Fahrerkabine dringende **Let the Bodies Hit the Floor** von Drowning Pool zu konzentrieren. Gelingt nicht. Kann diese Fahrt bitte bald ein Ende nehmen?

In **Operation Flashpoint: Red River** wird viel mit Humvees rumgefahren. Und es wird viel aufs Peinlichste geschwätzt. Beides macht wenig Freude. Zumal wir dabei immerzu denken müssen, wie dämlich es eigentlich ist, auf der offenen Ladefläche durch Feindesland zu brausen, wo überall Schützen in den Hügeln lauern könnten. Nicht umsonst hat die US-Armee diese Praxis in Kriegsgebieten seit 2006 verboten. Aber anders als beim Vorgänger **Dragon Rising** erhebt der Entwickler Codemasters für **Red River** keinen Anspruch auf militärische Genauigkeit. Das Spiel soll vor allem Spaß machen. Lässt man mal die ständige Rummurerei, die häufig grenzwertigen, weil menschenver-

achtenden oder übertrieben coolen Texte, das zuweilen hanebüchene Missionsdesign und die oft dumme KI außen vor, dann gelingt das **Red River** sogar.

Red River hat mit **Dragon Rising** nur bedingt zu tun. Zwar geht's wieder mit Marines gegen Chinas Volksbefreiungsarmee in die Schlacht, aber die findet nun nicht mehr auf einer fiktiven Sachalin-Insel statt, sondern in Tadschikistan. Dort kämpfen wir zu Beginn

gegen die ITP, die Islamische Turkestan-Partei, deren Vertreter von den Marines im Spiel liebevoll als »Tadschi-Pisser« bezeichnet werden. Die ITP ist den Taliban nicht unähnlich. So dreht Codemasters dann auch den Hüpf der Marines vom benachbarten Afghanistan nach Tadschikistan hin: al-Qaida, Taliban, ITP, alles ein Haufen (was ja gar nicht mal falsch ist). Blöd nur, dass die ITP nicht nur die US-Marines auf dem Kieker hat, sondern auch gegen China vorgeht (auch richtig). China



In einer der wenigen **Nachtmissionen** können wir eine Scharfschützenwaffe nutzen, selbst wenn wir eigentlich einen Gewehrschützen spielen.



Der Koop-Modus

Sie können die gesamte Kampagne von Red River im Vierer-Koop bestreiten. Außerdem stecken im Spiel auch noch die so genannten Truppgefechte. Die vier Spielvarianten lassen sich ebenfalls mit KI oder mit echten Spielern bestreiten. Mal müssen Sie Angreiferwellen erledigen, dann einen Konvoi beschützen oder einen Piloten retten. Abhängig davon, wie gut Sie sind, spuckt das Spiel Punkte aus. Ziel ist es jeweils, eine von drei Medaillen (Bronze, Silber, Gold) einzuheimsen. Wir testeten die Koop-Kampagne und -Truppgefechte, sobald Red River im Handel ist und sich Mitstreiter über Games for Windows Live finden lassen. Das Ergebnis lesen Sie auf GameStar.de.

Zumeist kämpfen Sie in Red River über größere **Distanzen**. Dass Gegner mal nah an Sie rankommen, ist selten.



Die **Truppgefechte** (hier eine Konvoi-Eskorte) sind vornehmlich fürs Koop-Erlebnis gedacht.

findet's nicht witzig, schickt Truppen nach Tadschikistan, und die wiederum treffen auf unsere Marines. Wieso sich daraus dann ein waffenstarrer Konflikt zwischen den USA und China entwickelt, klammert das Spiel aus. In **Red River** gilt: China ist böse und muss vernichtet werden. Fertig!

Die Kampagne von **Red River** umfasst zehn Missionen. Im den ersten fünf kloppen wir

uns noch mit der ITP, in den zweiten geht's gegen die vermeintliche Übermacht der Chinesen zu Felde, stets in der gleichen Gruppen-Konstellation. Zwar können wir aus den unterschiedlichen Rollen in unserem Feuerteam frei wählen und entweder als Scout, als MG-, Granatwerfer- oder Gewehrscütze losziehen, aber an der Formation ändert sich nichts. Man muss also nicht damit rechnen, wie im Vorgänger **Dragon**

Rising plötzlich und unvermittelt ein anderer Soldat mit anderen Begleitern zu sein.

Unser Mann heißt Kirby, er ist unserer Vorliebe entsprechend die meiste Zeit Gewehrscütze und hantiert dabei am liebsten mit einem M4A1. Das muss er sich allerdings erst erschießen, denn **Red River** arbeitet mit Erfahrungsstufen. Zu Beginn hat der Mann nur Zugriff auf ein M16A4. Je höher er auf-

Die Schwierigkeitsgrade

Wie schon Operation Flashpoint: Dragon Rising lässt sich auch der Nachfolger Red River auf drei unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden angehen. Die einzelnen Hilfsanzeigen lassen sich dabei zum Teil individuell in den Spieleinstellungen anpassen.



SCHWIERIGKEIT	NORMAL
KOMPASS	EIN
HILFE EINGESCHALTET	VOLLSTÄNDIG
TUTORIAL-TEXT ANZEIGEN	VOLLSTÄNDIG
UNTERTITEL ANZEIGEN	EIN
RV-ANZEIGE	EIN
FADENKREUZ/WAFFE	EIN
TRUPP/STATUS	EIN
AUTOMATISCHE DREHUNG	EIN
HAFTENDES ZIEL	EIN
ZIELHILFE EINGESCHALTET	EIN
MINI-RADAR	EIN
ZIELE	EIN

Auf dem **normalen Schwierigkeitsgrad** haben Sie alles auf einen Blick: Radar, Kompass, Teamstatus, Waffenanzeige, Missionsmarkierungen.



SCHWIERIGKEIT	ERFAHREN
KOMPASS	EIN
HILFE EINGESCHALTET	VOLLSTÄNDIG
TUTORIAL-TEXT ANZEIGEN	VOLLSTÄNDIG
UNTERTITEL ANZEIGEN	EIN
RV-ANZEIGE	AUS
FADENKREUZ/WAFFE	EIN
TRUPP/STATUS	AUS
AUTOMATISCHE DREHUNG	EIN
HAFTENDES ZIEL	EIN
ZIELHILFE EINGESCHALTET	EIN
MINI-RADAR	EIN
ZIELE	EIN

In den Grundeinstellungen von »**Erfahren**« fehlt schon vieles. Lediglich der Kompass mit Zielmarkierungen und die Waffenanzeigen werden noch eingeblendet.



SCHWIERIGKEIT	HARDCORE
KOMPASS	EIN
HILFE EINGESCHALTET	VERRINGERT
TUTORIAL-TEXT ANZEIGEN	VOLLSTÄNDIG
UNTERTITEL ANZEIGEN	EIN
RV-ANZEIGE	AUS
FADENKREUZ/WAFFE	EIN
TRUPP/STATUS	AUS
AUTOMATISCHE DREHUNG	EIN
HAFTENDES ZIEL	EIN
ZIELHILFE EINGESCHALTET	EIN
MINI-RADAR	EIN
ZIELE	EIN

Wenn Sie sich an Red River auf »**Hardcore**« wagen, fehlt eigentlich alles. Der Kompass mit Zielvorgaben wird nur bei entsprechenden Funksprüchen eingeblendet.



KI-Kollege **Soto** ignoriert hier eine perfekte Deckung: die Sandsäcke.



Nur selten müssen wir auch mal selbst ein **Fahrzeug** lenken.

steigt, desto umfangreicher das Arsenal der einzelnen Soldatenklassen und deren Zusatzkönnen. Eine entsprechende Auswahl lässt Kirby beispielsweise Kameraden schneller heilen. Oder er darf mehr Munition mitschleppen.

Spielers. Vor allem ohne merkliches Feedback. Würde die Waffe zu Beginn spürbar wackeln und mit einer höheren Ausbildungsstufe immer ruhiger in den Händen unserer Figur liegen, wär's ein nachvollziehbarer Prozess. So ist es allerdings ein reines Ärgernis.

nächst mal auf dem normalen Schwierigkeitsgrad anzugehen, allein um der Orientierung willen. Ohne Kompass samt Missionsmarkierungen (wird auf Hardcore nur bei Funkmeldungen angezeigt) sucht man in einigen Aufträgen gefühlte Stunden nach den entscheidenden Positionen im riesigen Terrain von Tadschikistan.

Al-Qaida, Taliban, ITP, alles ein Haufen.

Neben den Erfahrungsstufen verdienen wir in **Red River** auch noch Punkte. Eine besonders gut gelaufene Mission mit allen optionalen Aufgaben bringt uns eine Goldmedaille und drei Punkte. Haben wir weniger geleistet, gibt's Silber und zwei Punkte, und waren wir fauler als faul, nur Bronze und einen Punkt. Diese Punkte dürfen wir in wiederum in besonderes Können investieren. So lässt sich beispielsweise unsere Ausdauer steigern oder unser Sprinttempo. So weit, so gut. Was uns allerdings sauer aufstößt, ist die Sturmgewehr-Ausbildung. Die sorgt dafür, dass wir besser treffen. Oder genauer: dass wir überhaupt treffen. Wer **Red River** beginnt, ohne einen ausführlichen Blick in die zusätzlichen Optionen des Spiels zu werfen, dürfte sich so manches Mal wundern, warum seine Kugeln so oft das Ziel verfehlen, selbst über vergleichsweise kurze Distanz und selbst, wenn das Fadenkreuz sicher positioniert ist. Erst wenn die Sturmgewehr-Ausbildung entsprechend hochgestuft wurde, nimmt die Fehlerquote merklich ab. Eine unausgegorene Idee, beschneidet Codemasters hier doch bewusst das Können des einzelnen

Erfreulicher fällt hingegen die geistige Entwicklung der KI seit unserer Vorschau-Version im vergangenen Monat aus. Zwar laufen Gegner noch immer oft und gerne in unsere Feuerlinie, aber sie werfen sich mittlerweile bei Beschuss auch mal auf den Boden, gehen in Deckung oder flüchten in ein Haus. Vorsicht ist nach wie vor geboten, wenn man seinen Kameraden den Befehl gibt, eine Position zu halten. Dann nehmen die Herrschaften mit großer Vorliebe eine Wand in der näheren Umgebung ins Visier, laufen noch immer durch unsere Schusslinie oder stupsen uns so massiv an, dass Zielen unmöglich wird. Grundsätzlich gilt beim normalen Vorrücken in **Red River**: die Herrschaften ohne dedizierte Befehle folgen zu lassen. Zumindest auf normalem Schwierigkeitsgrad. In dem passiert man regelmäßig Checkpoints, an denen die Begleiter automatisch geheilt oder gar ins Leben zurück geholt werden. Spielt man hingegen auf Hardcore (keine Hilfsanzeigen wie Gegner-Radar, Fadenkreuz oder Teamstatus) und will niemanden verlieren, dann lässt es sich nicht vermeiden, die Männer einzeln von Deckung zu Deckung zu schicken. Checkpoints und somit wundersame Heilungen entfallen auf dieser Stufe. Aber wir raten ohnehin, die Kampagne von **Red River** zu-

Überall Felsen, Mauern, viele Hütten, gar ganze Dörfer, die sowohl unserem Team Bravo als den komplett von der KI gelenkten Gruppen Alpha und Charlie ausreichend Deckung bieten. In einer Mission sind wir für jedes Häuschen auf unserer Route so dankbar, dass wir Gebete gen Himmel schicken. Die Bauten schützen uns nämlich vor dem Beschuss eines feindlichen Helikopters, der uns durch die Nacht jagt. Zuvor haben wir in einem kleinen Dorf einen gegnerischen Konvoi mitsamt seiner kostbaren Waffenfracht in die Luft gesprengt.

Das Dörfchen kannten wir schon aus einem früheren Einsatz, bei dem uns die Volksbefreiungsarmee mächtig zugesetzt hat. Hübsch, wie **Red River** uns immer wieder in Rückzugs- und Eroberungsgefechten auf bekanntes Terrain schmeißt. So entsteht eine Art Vertrautheit mit der Umgebung und ein Gefühl für die hin und her wogende Schlacht. Das haben wir in **Dragon Rising** vermisst. Trotzdem regen wir uns immer wieder über das Missions- und Leveldesign auf. Im fünften Auftrag etwa müssen wir mit unserem Team durch eine Schlucht einen Berg erklimmen. Nur vereinzelt stellen



Staff Sergeant Knox (rechts) würden wir gerne einfach mal das Maul verbieten.

Amerikaner können nichts nur ruhig schlafen, wo wir da sind, um an ihrer Stelle Gewalt einzusetzen. Macht Euch bereit, eine Menge Scheißgewalt einzusetzen, Marines!



Juhu, ein Spiel!

Christian Schneider
Online-Redakteur
chs@gamestar.de

Codemasters hat aus der Schwäche, keine anständige Militärsimulation liefern zu können, eine Tugend gemacht. **Red River** ist ein Spiel und ganz auf Spaß ausgelegt. Wenn da unsinnige Missionsaufgaben im Weg stehen – egal. Als Erlebnis funktioniert Operation Flashpoint 3 für mich nämlich weit besser als **Dragon Rising**. Eine ARMA-Alternative darf man hier nicht erwarten.



Der falsche Name

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Red River ist schon eine lustige Angelegenheit. Es funktioniert am besten, wenn man die KI-Kameraden einfach machen lässt und sich so wenig wie möglich um sie schert. Das hat dann zwar nur noch wenig mit Taktik zu tun, sondern läuft eher unter Ego-Shooter, aber es macht immerhin Spaß. Denn viele der Missionen sind adrenalin-treibend in Szene gesetzt, so dusselig das grundlegende Design auch teilweise sein mag. Wenn man Red River jetzt noch mit Ohropax ausliefern würde, um den Spielern die oft grenzwertigen Wortmeldungen zu ersparen, und dem Ganzen nicht den Operation-Flashpoint-Stempel aufgedrückt hätte, wäre ich schon zufriedener. Red River ist eine solide Action-Sause, aber mit Operation Flashpoint hat der Titel ungefähr so viel zu tun wie GameStar mit Berichterstattung von der internationalen Wurstmesse.

sich uns Gegner in den Weg, obwohl unsere Schüsse wie Donnerschläge zwischen den Felsen hallen. Auf dem Gipfel dann sollen wir ein Ziel für einen Luftschlag markieren. Dass die Zielposition offensichtlich vorher schon bekannt war, ignoriert das Spiel. Hauptsache, wir geben Feuerbefehl. Ähnlich bescheuert auch der letzte Einsatz, bei dem wir eine zerstörte Siedlung von Feinden be-

50 Kilometer Laberei.

freien sollen. Warum man nicht sofort schweres Gerät einsetzt und die Ruinen ganz dem Erdboden gleich macht, sondern erst mal ein paar Männer in einer halbschweren Aktion durch die brüchigen Mauern hetzt, bleibt uns schleierhaft. Vielleicht Zivilisten? Die gibt's in **Red River** aber nicht.

Klammert man die Ungereimtheiten aus, dann bietet **Red River** ein gerüttelt Maß an Abwechslung und Action. Wenn der Feind

ein Städtchen, in dem wir uns verschanzt haben, mit Mörsern eindeckt und die Einschläge sich immer mehr unserer Position nähern, dann wird uns doch etwas flau in der Magengrube. Wenn wir zusammen mit Team Alpha und Charlie eine Straße entlangstürmen, nicht wissend, wie viele chinesische Soldaten uns hinter der nächsten Kurve erwarten, dann krabbelt eine leichte Gänsehaut unseren Rücken hoch. Wie schön wäre es, wenn **Red River** in solchen Momenten einfach mal die Klappe halten würde. Aber gerade zu Beginn nerven die KI-Begleiter mit ihren menschenverachtenden Äußerungen. Später im Spiel legt sich das. Und zugegeben: Wenn Alpha und Charlie über Funk miteinander kabbeln, dann muss man zuweilen doch grinsen. Trotzdem wird für unseren Geschmack zu viel Schwadroniert, auf der bereits erwähnten Ladefläche des Humvees oder in den Bäuchen von Transporthelikoptern. **Red River** eröffnet und beendet nahezu jede Mission mit einer Fahr- oder Flugsequenz. Die Szenen lassen sich nicht abbrechen – was weniger tragisch wäre, wenn die Texte nicht oft so schmerzhaft peinlich wären und wenn die Fahrten nicht so lange dauern würden. Wir haben am Ende der Kampagne fast 50 Kilometer in Vehikeln zurückgelegt, davon aber nur wenige selbst am Steuer gesessen. Man kann sich also denken, wie lange man in **Red River** zum Zuhören verdonnert ist.

Immerhin kann man bei den Fahrsequenzen die stimmige Landschaft genießen. Tadschikistan ist zwar karg, aber nicht ohne Charme. Und weil's kaum Bodenbewuchs gibt, müssen wir uns auch nicht mehr über in der Distanz ausgeblendetes Gras wie beim Vorgänger aufregen. Grundsätzlich aber: **Red River** ist kein Grafik-Brett. Dafür fehlt es an scharfen Texturen, Landschaftsdetails und insgesamt an Abwechslung. Die Animationen sind zwar größtenteils flüssig, aber manchmal gibt's keine, wo welche sein sollten. Staff Sergeant Knox neigt zum Reden, ohne dabei die Lippen zu bewegen. Auch die Beleuchtung hat ihre Macken. Trauen Sie sich mal in die Schule in einer der ersten Missionen. Schatten? Nein. Dafür aber übertriebene Über-

strahl-Effekte. Da macht man besser schnell die Augen zu. Oder meidet die Schule. Als ausgebildeter Marine sollte man die ohnehin schon einige Jährchen besucht haben. **PET**

TERMIN 21.4.2011 PREIS 45 Euro USK ab 16 Jahren

Operation Flashpoint: Red River Taktik-Shooter

Publisher Codemasters
Entwickler Codemasters
Sprache Englisch, Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch
Kopierschutz Securom

GENRE-CHECK ACTION

»Wird im Verlauf der Kampagne stetig besser.«

SZENARIO	realistisch	fiktiv
FREIHEIT	linear	offene Welt
HANDLUNG	einfach	komplex
GEWALT	keine	brutal
SPIELABLAUF	Action	Taktik

GRAFIK

- schöne Landschaft + gute Animationen ...
- ... wenn sie denn funktionieren
- Ein- und Aussteigen fehlt
- teils miese Beleuchtung in Gebäuden

7/10

SOUND

- ordentliche Waffen- und Fahrzeuggeräusche
- sehr gute Sprecher
- Wortmeldungen der Gegner räumlich nicht einzuordnen
- insgesamt zu wenig Wumm

8/10

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- Hilfsanzeigen skalierbar
- einsteigerfreundlich
- präzise Gegneransagen
- Gegner oft nicht fordernd genug

9/10

ATMOSPHERE

- spannende Rückzugsmissionen
- Truppgefühl durch Teams Alpha und Charlie
- bekannte Rocksongs
- grenzwertige Wortmeldungen der KI

7/10

BEDIENUNG

- kontextsensitive und übersichtliche Befehlsoptionen
- schneller Waffenwechsel
- kein freies Speichern
- ärgerliche künstliche Schießbefehle

9/10

UMFANG

- zehn teils recht lange Missionen
- Kampagne und Truppgefechte für KI und Koop
- keine Versus-Multiplayer-Modi

8/10

MISSIONSDSIGN

- einige sehr spannende Einsätze
- optionale Ziele
- oft unlogische Aufgaben

7/10

KI

- Begleit-KI handelt sehr eigenständig und trifft sicher
- Feinde nutzen oft Deckungen oder ziehen sich zurück
- Begleiter als auch Gegner-KI neigt zu idiotischen Manövern

7/10

WAFFEN & EXTRAS

- anpassbare Ausrüstung
- nützliches Spezialkönnen
- gelungene Ballistik
- kaum Fahrzeugeinsätze

9/10

STORY

- nachvollziehbarer Auftakt
- erkennbarer Schlachtenverlauf
- künstlich wirkender Konflikt mit China

7/10



In einer der späteren Missionen haben wir uns in einer Stadt verschanzt. Die Volksbefreiungsarmee setzt **Mörser** gegen uns ein.

78

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Ausreichend

SPIELZEIT 10 Stunden

Solide Action, aber kein Taktik-Shooter.

ANFANGSRIEHE (MINIMUM) A64 X2 2800+ AMD Geforce 9800 2,0 GB RAM, 4,5 GB Festplatte

PROFIS (STANDARD) Pentium D 960 A64 X2 4200+AMD, Geforce 9800 2,0 GB RAM, 4,5 GB Festplatte

OPTIMUM (OPTIMUM) Core 2 Duo E6700 Phenom II X4 9500 Geforce GTX 200 4,0 GB RAM, 4,5 GB Festplatte