



Wo andere Spiele simple Sandtexturen zeigen, finden Sie in Dragon Rising **Pflanzen, Strandgut, Priele**.



Achten Sie mal auf den Boden: Es ist keine Rauchgranate, die die Luft einnebelt – es ist **brennendes Gras**.

Operation Flashpoint Dragon Rising

Es ist ein riesiges Erbe, das der Entwickler und Publisher Codemasters antritt: Die größte Militärsimulation aller Zeiten soll einen offiziellen Nachfolger erhalten.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4213

Wir schrieben damals »Meilenstein der Taktik-Shooter« im Test-Artikel. Es war nichts als die Wahrheit. Im Mai 2001 hießte **Operation Flashpoint** vom Prager Entwickler Bohemia Interactive die so oft nur schönfärbend benutzten Begriffe Größe, Freiheit, Intensität und Realismus auf eine neue Bedeutungsebene: 100 Quadratkilometer Terrain, jedes Vehikel nutzbar, eine ganze, gut getarnte Armee als Feind.

Zwei Addons folgten (**Red Hammer** und **Resistance**), dann war Schluss. Bohemia überwarf

sich mit seinem Publisher Codemasters. Letzterer behielt jedoch die Rechte am Namen. Und während Bohemia am inoffiziellen Nachfolger **Armed Assault** (GS 01/07: 76 Punkte) bastelte, stellte Codemasters sein bisher größtes Entwicklungsteam zusammen: Über 130 Menschen arbeiten an **Operation Flashpoint: Dragon Rising**, aufgeteilt auf drei Studios. Man hat sich nichts weiter vorgenommen, als das in jeder Hinsicht große Originalspiel um ein Vielfaches zu toppen. Und wir haben den Verdacht, dass das gelingt, sind doch die 70 Mann in Kuala Lumpur (Malaysia) einzig damit beschäftigt, realistische Waffen- und Fahrzeugmodelle zu bauen. In den beiden englischen Studios (Southam und Guildford) werden Knarren und Vehikel dann auf die Insel Skira verfrachtet.

Der Hintergrund

Die Landmassen Malden, Everon und Kolgujev aus dem ersten



Das Spiel arbeitet mit **Unschärfe-Effekten**. Wir hoffen, dass sich das nicht negativ aufs Zielen auswirkt.

Flashpoint waren reine Fantasiegebilde, von den Entwicklern irgendwo ins Meer geworfen. Skira gibt es ebenfalls nicht, aber das Eiland hat ein reales Vorbild. Dieses liegt im Pazifik östlich von Russland, genauer im Ochotskischen Meer. Das Codemasters-Team nutzt Satellitendaten und Fotos der Insel Sachalin, um das Kampfterrain so real wie möglich

zu gestalten. Immerhin ist der Konflikt, der dort in Wäldern und Dörfern, auf Wiesen und an Küsten entbrennen soll, kein reines Hirngespinnst, sondern basiert auf realen Gegebenheiten:

Sachalin hat eine bewegte Vergangenheit. Über mehrere Dynastien war die Insel chinesisches Hoheitsgebiet, bis sich die Russen das Land im 18. Jahrhundert

! Screenshot-Warnung!

Ungewöhnlich: Codemasters legt die Karten auf den Tisch und sagt klipp und klar, dass die bisher veröffentlichten Bilder aus **Operation Flashpoint: Dragon Rising** nicht im laufenden Spiel entstanden. Es handelt sich dabei um sogenannte »Target Shots«, die bearbeitet wurden, um das Programm so wiederzugeben, wie es aussehen soll, wenn es fertig ist.



kriegerisch zu eigen machten. Viele Jahrzehnte des Hin und Hers folgten, in denen sich die Russen hauptsächlich mit Japanern um die Insel kabbelten. Gegen Ende des Zweiten Weltkriegs schließlich, einen Monat vor Japans Kapitulation, übernahm die Sowjetunion das gesamte Gebiet.

In all der Zeit hielt das Reich der Mitte die Füße still. Doch jetzt, da China wirtschaftlich expandiert, wird Sachalin wieder interessant. Denn auf der Insel befinden sich die größten Erdöl- und Erdgasvorkommen Russlands. Die Umsetzung von Verträgen, in denen China Erdgas aus dem sogenannten »Sachalin-1-Projekt« (Exxon ist daran beteiligt) zugesichert wurden, scheiterte bisher am russischen (und größtenteils staatlich kontrollierten) Energiekonzern Gazprom. Der ist gegen den Bau einer privaten Pipeline. Und dass die Gesamtkontrolle über »Sachalin 2« mittlerweile von Shell an Gazprom abgetreten wurde, trägt auch nicht zur Deeskalation der Situation bei.

Vor diesem Hintergrund entwirft Codemasters ein Kollisions-Szenario: Eines Tages, nach wenigen hektischen und unklaren Meldungen des US-Konsulats auf Skira, schweigen die Leitungen plötzlich – tödliche Stille. Eine schnelle Eingreiftruppe des US-Militärs untersucht die Situation. Bald wird klar: Der Drache hat sich erhoben. Ihre Aufgabe: Verhindern, dass sich der Konflikt zwischen Russland und China über die Grenzen von Skira ausdehnt.

Die Akribie

Dragon Rising ist ein sehr treffender Untertitel. Nicht nur, weil der Drache das Symbol Chinas ist, sondern auch, weil die Stärke eines Drachen stets mythisch unklar bleibt. So unklar wie die Schlagkraft der chinesischen Armee. Doch Codemasters hat nach eigenen Angaben gleich mehrere Menschen schon seit Jahren dazu abgestellt, Archive zu durchforsten, Gespräche zu führen und Informationen hinterherzujagen, um im Spiel ein reales Bild des Gegners zeichnen zu können.

Einfacher wird das auf amerikanischer und russischer Seite, doch auch da will man auf Nummer sicher gehen. Die Entwickler reden mit Veteranen sowie nach wie vor aktiven Soldaten und lassen anschließend noch mal alle



Codemasters lässt allein 70 Mann in an den Modellen der **Waffen und Fahrzeuge** arbeiten. Das Kriegsgerät soll so realistisch wie möglich werden.



Im Spiel kommt die **Neon-Engine** zum Einsatz, die auch schon im Rallye-Spiel Colin McRae: Dirt den Dreck unter Autoreifen zersprätzen ließ.

Daten vom Militär auf korrekte Terminologie querchecken. Diese fast schon krankhafte Genauigkeit soll nicht nur darin gipfeln, dass taktische Manöver auf Freund- wie Feindseite Echtheit-Vorbildern entsprechen, sondern dass sogar das Gewicht von Patronen ein entscheidender Faktor fürs Spielgeschehen wird.

Die Soldaten

Wie im Vorgänger sollen Sie auch in **Dragon Rising** mehrere Personen spielen. Sie werden in die Haut eines Infanteristen schlüpfen und zudem Helikopter sowie Panzer steuern. Und Sie sollen auch wieder das Kommando über Soldaten übernehmen. Die Entwickler versprechen in jedem Fall eine eingängigere Steuerung als

die aus dem ersten Teil bekannte. Hoffentlich klappt das, denn im Vorgänger nervte die komplizierte Handhabung ziemlich. Vor allem der Ruf nach einem Sanitäter sollte schnell und einfach ge-

hen. Denn auch in **Operation Flashpoint: Dragon Rising** werden Sie nicht wie von Zauberhand geheilt, sollte Sie eine Kugel treffen. Sie verbluten schlicht, wenn Ihnen nicht geholfen wird. **PET**

Operation Flashpoint: Dragon Rising

► **Angeschaut** ► Genre **Taktik-Shooter** ► Termin **2008**
► Hersteller **Codemasters** ► Status **zu 60% fertig**

Petra Schmitz: Beim Gedanken an Operation Flashpoint: Dragon Rising bekomme ich ein bisschen Furcht vor dem angekündigten Realismus und der angekündigten Größe. Aber im Gegensatz zur Angst lähmt die Furcht nicht. Ich werde also beherzt nach Skira übersetzen – und hoffentlich dort all das finden, was Codemasters bisher versprochen, aber noch nicht gezeigt hat. Ist alles da, wird das Spiel was? Ein Meilenstein!



petra@gamestar.de