

Früher brauchte man lediglich einen Prinzen und ein Schwert, um einen Drachen zu besiegen. Heute benötigt man Helikopter, Panzer und zahllose Soldaten.

# Operation Flashpoint Dragon Rising

## Inhalt

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| Mega-Preview.....                     | 24 |
| Screenshot-Warnung.....               | 24 |
| 3 aus 30 .....                        | 24 |
| Das Original und seine Addons .....   | 25 |
| Die Schauplätze des ersten Tags ..... | 26 |
| Kopfarbeit.....                       | 27 |
| Entwickler-Check.....                 | 27 |
| 4 aus 70 .....                        | 28 |
| Was macht Bohemia Interactive? .....  | 30 |

## ! Screenshot-Warnung

Codemasters gibt offen zu: Alle bisherigen Bilder aus **Operation Flashpoint: Dragon Rising** entstanden nicht im laufenden Spiel. Es handelt sich dabei um so genannte »Target Screens«, die aus verschiedenen Spiel-Elementen zusammengesetzt werden. Doch alles bis auf die Partikel-Effekte stammt aus der Spiel-Engine. Ziel (engl.: target) ist, dass der Titel bei Erscheinen genau wie auf den Bildern aussieht.

Wir verdrehen die Augen. Was hat Clive Lindop gerade gesagt? Der bei Codemasters beschäftigte Senior Designer, ein wandelndes Militärllexikon, bemerkt unseren Unglauben und zuckt mit den Achseln, um uns dann zu bestätigen, dass wir richtig gehört haben: Vor ein paar Wochen hat die US-Armee die Muster ihrer Tarnanzüge vergrößert. Man sei gleich nachgezogen und habe die Uniformen der Marines im Spiel entsprechend angepasst.

Wir stehen zusammen mit einem französischen und einem englischen Kollegen in einer gigantischen ehemaligen Scheune, die nur noch von außen als solche zu erkennen ist. Die Scheune befindet sich in der Nähe von Southam im englischen Warwickshire, Touristen auch als »Shakespeare Country«

angepriesen. Wo früher Kühe und landwirtschaftliches Gerät der Familie Darling (der Gründer von Codemasters) standen, brummen heute auf zwei Etagen und in zig Räumen Rechner. Auf diesem riesigen Netzwerk wird an einem virtuellen Krieg gewebt, wie ihn sich selbst William Shakespeare kaum gewaltiger hätte denken können. Hier entsteht der Taktik-Shooter **Operation Flashpoint: Dragon Rising**, das bisher größte Projekt von Codemasters.

## Kriegsgrund: Bodenschätze

Eigentlich passt die Bezeichnung Taktik-Shooter nicht so recht auf **Operation Flashpoint 2**. Das Spiel soll viel mehr werden, nämlich eine enorm exakte Militär-Simulation. Basis ist zwar ein fiktiver Konflikt, der jedoch so unwahrscheinlich nicht scheint. Der Hintergrund jedenfalls ist schon Realität: Codemasters lässt bekannte Schlachtfelder sowie Feindbilder links liegen und wendet sich weit in den

Osten, zum nördlichen Pazifik. Dort liegt die russi-

## 3 aus 30

30 Fahr- und Flugzeugtypen bringen Soldaten auf Skira von Schlacht A zu Schlacht B. Hier drei Beispiele:

Der **AH-1Z** ist ein Angriffshelikopter und bietet Platz für zwei Mann Besatzung, fliegt etwa 300 km/h schnell und hat einen Kampfradius von 204 Kilometern.



Beim **M1A1** handelt es sich um den Hauptkampfpanzer der USA. Das Gerät ist seit den 80ern im Einsatz. Es fasst vier Mann Besatzung und hat eine Reichweite von 465 Kilometern.

Hinter dem **M2A3** verbirgt sich ein APC, ein »Armored Personnel Carrier«. Das Panzerfahrzeug ist dafür vorgesehen, Soldaten in hart umkämpfte Gebiete zu transportieren.



sche Insel Sachalin, auf der seit 1996 Erdgas und Erdöl gefördert werden. Beteiligt sind japanische und amerikanische Firmen sowie der größtenteils staatlich geleitete russische Energiekonzern Gazprom. Mit China wurde bereits vor geraumer Zeit ein Vertrag über Gaslieferungen abge-







Bravo Beach nennen die US-Soldaten den Strand im Westen von Skira. Dort landen Sie in einem **Amphibienfahrzeug** zu Beginn des Spiels und geraten gleich ins Feuer eines Maschinengewehrs.

schlossen, doch die Fertigstellung der dafür nötigen Pipeline wird von Russland verhindert. Man führt ökologische Bedenken an. Experten vermuten aber, dass Gazprom lediglich daran interessiert ist, die für China vorgesehenen Ressourcen selbst zu nutzen. Soweit die Wirklichkeit.

Codemasters passt die Realität geringfügig an und verfrachtet die Bodenschätze auf das Eiland Skira, das man zwischen die Südspitze Sachalins und das russische Festland in den Ozean geworfen hat. Zunächst einmal ist die Insel fiktiv – und dann auch wieder nicht. Skira existiert näm-

lich wirklich, wenn auch nicht unter diesem Namen. Die Entwickler prüften anhand von Satellitenaufnahmen Hunderte von Inseln und entschieden sich dann für eine 220 Quadratkilometer große Landmasse der Aleuten (Inselkette zwischen Alaska und Russland im südlichen Beringmeer). »Da-

rauf haben wir genau das und im richtigen Maß gefunden, was wir uns wünschten: sandige Küstenabschnitte, sanfte Hügelketten, karge Felsabschnitte, reichlich Wald, Sumpfgebiete, Flüsse, Bäche und im Osten sogar einen kleinen Vulkan«, erklärt uns Lead Artist Mike Smith diese Wahl.

## Das Original und seine Addons

### Operation Flashpoint

GS 07/2001: 88 Punkte

Im Mai 2001 erschien mit **Operation Flashpoint** vom Prager Entwickler Bohemia Interactive der bis dahin größte und realistischste Taktik-Shooter: Auf drei Inseln verteilt gab es 100 Quadratkilometer Terrain, auf dem Sie in der Haut von russischen und amerikanischen Soldaten gegen die Privatarmee des Diktators General Guba antreten mussten. Jedes Vehikel war nutzbar, der Feind traf tödlich.



### Red Hammer

GS 02/2002: 88 Punkte

Ende 2001 lieferte Bohemia Interactive mit **Red Hammer** ein unglaublich schwieriges Addon nach. In dem schlüpfen Sie in die Haut eines Soldaten der im Hauptspiel zu bekämpfenden Privatarmee von General Guba. Die Kampagne steckte im so genannten Gold Upgrade Pack, in dem auch die vorher schon kostenlos herunterladbaren neuen Fahrzeuge und Waffen zu finden waren.



### Resistance

GS 09/2002: 88 Punkte

Im Sommer 2002 folgte mit **Resistance** dann das zweite und letzte Addon. **Resistance** spielte zeitlich vor dem Hauptprogramm und erzählte die Geschichte einer Insel, auf der General Guba seine Truppen sammelt und die Bevölkerung unterdrückt. In der Rolle eines Kriegsveteranen führte man eine schlecht ausgestattete Rebellenarmee gegen Guba und Co. in den Kampf.







Black Hawks kreisen über einer chinesischen Stellung, während sich eine Einheit im Schutz eines AAVP1As (Amphibienfahrzeug) den Feinden nähert.

### Kriegsgegner: ein Drache

In diese ländliche, dünn besiedelte Idylle platziert der Entwickler ein kleines US-Konsulat mitsamt einigen Soldaten, die für die Sicherheit der dort arbeitenden

amerikanischen Landvermesser und deren Familien sorgen sollen. Und dann lässt Codemasters, wie es der Untertitel »Dragon Rising« verheißt, den chinesischen Drachen aufsteigen: Die Volksbefreiungsarmee (VBA) überfällt das

kostbare Eiland und zwingt die Amerikaner zur Flucht. Bald darauf erreicht die US-Regierung ein Hilferuf der Russen. Moskau bietet um militärische Unterstützung gegen die Übermacht der VBA. Die Amerikaner sagen zu und ent-

senden die USS Iwo Jima (ein Angriffsschiff mit Amphibienfahrzeugen und Senkrechtstartern) in die Küstengewässer Skiras.

Für Sie als Spieler beginnt die sechs Tage umfassende Kampagne auf US-Seite mit der Flucht von

## Die Schauplätze des ersten Tags



Am ersten Tag der Kampagne geht es für die amerikanischen Einheiten primär darum, den **Flughafen** im Westen der Insel zu erobern und so Nachschub zu sichern. Sechs der Bilder des Artikels stammen von Situationen, wie sie am ersten Tag stattfinden könnten. Wir haben die Schauplätze und die entsprechenden Screenshots für Sie mit Zahlen markiert.

Links eine **topografische Karte** von Skira. Der eingekreiste Bereich stellt das Gebiet dar, das Sie auf dem großen Bild sehen.





Die gleiche Situation wie auf Bild 2, nur aus Sicht eines **Black-Hawk-Piloten**.

Skira. Jeder Tag soll dabei zwischen drei und vier Missionen umfassen. In der zweiten Mission (»Blinding the Dragon«, also »Den Drachen blenden«) stecken Sie in der Haut eines Infanteristen, der nachts mit seinen Kameraden an der Küste von Skira landet. Ziel ist es, die mittlerweile stationierten Flugabwehrgeschütze und Antischiffsraketen der Chinesen auszuschalten, um so den Weg für

weitere Einheiten zum örtlichen und strategisch enorm wichtigen Flughafen freizuräumen.

### Kriegsschäden: dauerhaft

Flughafen, Fabrikanlagen, Dörfer, kleinere Höfe, Bäume, Wälder und überhaupt alles auf Skira will Codemasters kaputtmachen, beziehungsweise kaputtbar machen. Wenn sich etwa eine Einheit der Volksbefreiungsarmee in einer Fabrikhalle verschanzi hat, hilft es ungemein, die Halle zu entfernen (etwa per angeforderter Luftschlag), um an die Chinesen

heranzukommen. Mike Smith demonstriert uns an einem Rechner die Schadensmodelle unterschiedlicher Häuser und erklärt: »Gebäude haben mehrere Zerstörungstufen, man kann sie in letzter Instanz fast auf die Grundmauern niederbomben.«

Ähnliches gilt auch für Bäume. Die lassen sich genau wie in **Crysis** zu Kleinholz zerlegen. Und einmal Zerstörtes wird sich nicht wieder magisch zusammensetzen, es bleibt dauerhaft zerstört. Sie können also nach Spielende Ihre Kriegeroute anhand der Ruinen und niedergewalzten Wälder klar zurückverfolgen.

### Kriegsschauplatz: schmutzig

**Operation Flashpoint 2** soll nicht nur einen Tag-Nachtwechsel haben, sondern auch ein dynamisches Wettersystem. Es wird also zuweilen regnen. Das bedeutet Matsch. Und Matsch bedeutet dreckige Vehikel. »Die Fahrzeuge mögen zwar halbwegs sauber auf der Insel ankommen, aber das bleibt nicht so. Erde wird durch die Panzerketten aufgewühlt, Schlamm spritzt und lagert sich auf den Fahrzeugen ab. Wer Colin McRae Dirt gespielt hat, weiß, wovon ich rede«, sagt Brant Nicholas, Senior Producer des Spiels. Die haus eigene Ego-Engine kam das erste Mal in Codemasters letztem Rallye-Spiel und jüngst erst wieder in **Race Driver Grid** zum Einsatz.

Passend dazu soll der Kampf auch an den Waffen der Soldaten

### Kopfarbeit



Obwohl die Soldaten die meiste Zeit unter ihren Helmen und hinter Sonnenbrillen versteckt sind, baut Codemasters selbst die **Gesichter** mit großer Sorgfalt und möchte vermeiden, dass der Spieler alle naselang in die gleichen Mienen blickt.

nicht spurlos vorbeigehen. Die Knarren, zu Beginn noch wortwörtlich gut in Schuss, bekommen Kratzer, werden stumpf, glänzen nicht mehr in der Sonne.

### Kriegsverlauf: individuell

»Der Kampf wird hin und her toben, die Frontlinie bleibt ständig in Bewegung«, verspricht Nicholas. Ob die Kampagne denn dann dynamisch sei, wollen wir wissen. »Nein, oder zumindest nur teilweise. Es wird Nebenaufgaben geben, die, sofern erfolgreich gemeistert, die großen Missionen erleichtern. Scheitert der Spieler in solchen Unterstützungseinsätzen

## Entwickler-Check

1982 gründeten die Brüder Richard und David Darling ihre erste Firma mit dem Namen Galactic Software. 1986 wurde unter der Beteiligung des Vaters Jim Darling daraus Codemasters, das über die Jahre zu einem der wichtigsten europäischen Publisher und Entwickler reifte. Produzierte man in den ersten zehn Jahren auch vereinzelt Actionspiele und Adventures, hat sich die Firma seit 1996 auf Renn- und Sportspiele spezialisiert und brachte etwa die **Colin McRae**- und die **Race Driver**-Serie auf den Markt. Die Arbeiten an einem Online-Rollenspiel namens **Dragon Empires** stellte man 2004 wegen technischer Probleme ein. Zuletzt heimste der Entwickler Traumnoten für das Rennspiel **Race Driver Grid** (GameStar 08/08: 91 Punkte) ein. Der Firmensitz befindet sich auf dem Gelände des ehemaligen Bauernhofs der Familie Darling in Warwickshire, England.



**codemasters™**



**Gebäude** werden bis zu einem gewissen Grad zerstörbar sein. Hier hat sich eine Gruppe Infanteristen in einer Fabrikrüine verschanzi.



zen, wird er es im weiteren Verlauf schwerer haben.« Genau so war es auch schon im ersten **Operation Flashpoint**. Innerhalb der Einsätze aber werde kaum gescrriptet, verspricht Codemasters. Das Hauptziel stehe zwar fest, doch den Weg dahin soll jeder Spieler individuell erleben können. Großen Einfluss auf das Geschehen dürfen Sie zumindest zu Beginn als einfacher Infanterist aber nicht nehmen. Das ändert sich jedoch, wenn Sie später in die Rollen von Panzerkommandeuren, Helikopterpiloten und Truppführern schlüpfen.

### Kriegsführung: einfacher

»Ja, der Spieler kann sich auch von seiner Einheit entfernen und auf Erkundungstour gehen, aber das ist reiner Selbstmord. Die ganze Insel ist voll mit Gruppen der Volksbefreiungsarmee. Die Überlebenschance eines Einzelnen liegt bei Null«, antwortet Nicholas auf unsere Frage nach der Bewegungsfreiheit. »Und deine Männer in der Rolle eines Truppführers zu verlassen, ist geradezu dumm, hängt doch der Erfolg der Mission zu fast 100 Prozent von deinen Entscheidungen ab«, fügt er mahnend hinzu.

Kommandieren war im ersten **Operation Flashpoint** echte Arbeit, da man sich durch zig Menüs klicken musste, um einzelnen Soldaten gezielte Befehle zu geben. Vom Prinzip her erwartet Sie Ähnliches auch in **Dragon Rising**, allerdings spendiert Ihnen das Spiel zusätzlich eine Art Strategiespiel-Ansicht, vergleichbar mit der Commander-Perspektive in **Battlefield 2**; von hier aus kommandiert es sich erheblich leichter. Wer aber lieber im Geschehen bleiben will, darf seinen Männern über ein Kreis-



US-Marines nähern sich dem **Flugplatz** Skiras von Osten einen Hügel hinab. Ein Soldat nimmt einen APC mit seinem Raketenwerfer aufs Korn.



Die Szene aus Bild 5 aus der Perspektive der **Chinesen**. Die werden die Stellung nicht halten können – aber das ist erst der Beginn des Kriegs.

menü (ähnlich wie in **Rainbow Six: Vegas**) grobe Befehle erteilen. »Und das Tolle daran ist«, führt Clive Lindop aus, »dass die Soldaten nicht einfach blöd vor-

stürmen, wenn du einen Angriff befohlen hast. Die werden dank der komplexen KI das Terrain nutzen und nach militärischen Taktiken vorgehen.«

### Kriegsparteien: schlau

Lindop erklärt: »Die KI funktioniert über mehrere Ebenen. Sie checkt das Terrain, sie bemerkt Geräusche, sie bemerkt Bewe-

## 4 aus 70

70 realistische Waffen packt Codemasters in **Operation Flashpoint 2**. Hier vier Beispiele:



Die **FGM-148** oder kurz **Javelin** ist eine Panzerabwehrk rakete, die durch einen zweistufigen Motor angetrieben wird. Das Ziel wird durch ein Infrarot-Modul erfasst, die Rakete findet den Weg selbstständig. Eine Rakete kostet 100.000 Dollar.



Die **M 107** ist auch als Barrett M82A1 bekannt. Das Scharfschützengewehr wird bevorzugt gegen leicht gepanzerte Fahr- und Flugzeuge sowie gegen Radarschüsseln, Raketenstellungen und bei der sicheren Beseitigung von Blindgängern eingesetzt.



Das **Mk 16 Mod 0** ist eine Variante des FN SCAR. Dahinter verbirgt sich ein Multikalibergewehr. 2006 entwickelt, wird es in diesem Jahr in Produktion gehen. Clou am Gewehr: Schützen können auf dem Schlachtfeld aufgesammelte Munition nutzen.



Das vollautomatische Maschinengewehr **Mk 48 Mod 0** lädt seine Kugeln durch Gasdruck nach und ist luftgekühlt. Die Schussfrequenz liegt bei etwa 720 Patronen des Kalibers 7,62 mm in einer Minute.



## Was macht Bohemia Interactive?



**Armed Assault** krankte an Steuerungsmacken.



**Armed Assault 2** soll Ende 2008 erscheinen.

Die Entwickler des Originals haben zwar die Rechte an der Marke **Operation**



**Flashpoint** an ihren damaligen Publisher Codemasters verkauft, sich aber nicht aus dem Spiele-Markt zurückgezogen. Im Dezember 2006 brachten die Tschechen aus Prag mit **Armed Assault** (GameStar-Wertung: 75 Punkte) den inoffiziellen Nachfolger zu **Operation Flashpoint** auf den Markt. Der Taktik-Shooter richtete sich an Profis mit hoher Frustschwelle. Bugs, eine anspruchsvolle Steuerung und stellenweise enorm blödes Missionsdesign ließen den Titel im Vergleich zum Vorgänger scheitern. Patches sorgten mittlerweile schon für Detailverbesserungen, beispielsweise für eine gängigere Steuerung der Helikopter. Im September 2007 schob Bohemia ein Add-on-Pack namens **Queen's Gambit** nach, bestehend aus zwei kurzen, aber durchaus gelungenen Kampagnen und einigen neuen knackigen Einzelmisionen.

Derzeit arbeitet die Firma an **Armed Assault 2**, das grafisch deutlich besser und inhaltlich noch umfangreicher werden soll. Man plant unter anderem, Rollenspiel-Elemente in den Titel einzubauen.



Ein **Scharfschützenteam** wartet auf ein Ziel.

gungen und arbeitet mit echten militärischen Taktiken. Kämpfe laufen niemals nach einem Muster ab, sondern entwickeln sich dynamisch auf Basis der Aktionen des Spielers, seiner Befehle und der jeweiligen Umgebung.« Um das zu veranschaulichen, berichtet Brant Nicholas von seinen jüngsten Erlebnissen auf Skira: »Es war erst neulich, als ich nachts um 1:00 Uhr ein kleines Experiment mit dem Editor startete. Ich pickte mir einen bewaldeten Ab-

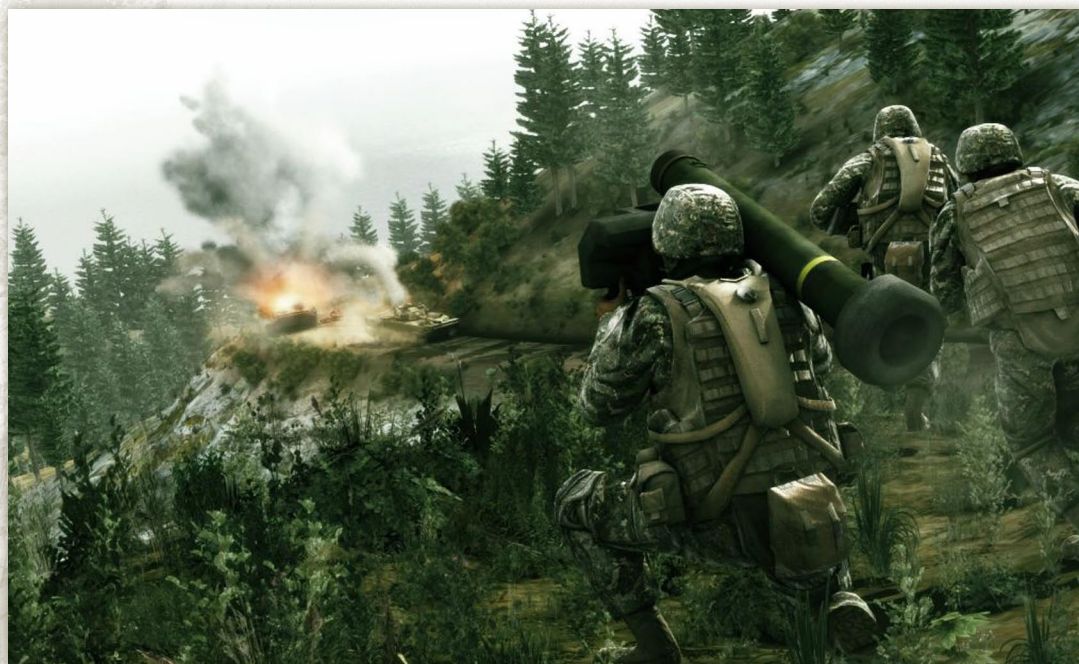
schnitt heraus, platzierte auf der einen Seite des Areals einen Marine, auf der anderen Seite einen Soldaten der VBA und gab nur vor, dass die beiden sich aufeinander zu bewegen sollten. Dann sprang ich selber als amerikanischer Soldat ins Spiel und schaute mir an, was passierte. Kaum hatten die beiden sich bemerkt, versuchten sie, in eine gute Schussposition zu gelangen, ohne selbst zur Zielscheibe zu werden. Blöderweise passte ich nicht auf

mich auf, der Chinese sah mich, drückte ab, ich war tot. Ich wiederholte das Spiel, um zusammen mit meinem KI-Kollegen den VBA-Mann einzukreisen. Der bezog an einem Baum Stellung und versuchte stets, außerhalb unserer Schusslinien zu bleiben. Das war gespenstisch echt.«

### Kriegsgerät: echt

Echt! Mach's echt! Das ist offenbar das Mantra, das sich die Entwickler von **Operation Flashpoint 2**

jeden Tag vorbeten. Und sie halten sich daran, wo sie nur können. »Wir haben zwei Jahre lang recherchiert, mit welchen militärischen Gerätschaften die Volksbefreiungsarmee auf Skira landen könnte. Die Chinesen haben zwar die angebliche größte Armee der Welt, aber viel weiß man über die nicht. Also haben wir Archive durchforstet und Leute befragt ... und, und, und! Ich glaube fest, dass sich die Arbeit gelohnt hat und wir so nah an der Realität sind, wie es uns möglich ist«, resümiert Clive Lindop die Bemühungen, den Volksbefreiungsdrachen zu enträtseln.



Um eine FGM-148, also eine **Panzerabwehrrakete** abfeuern zu können, muss die Abschussvorrichtung erst zusammengeschraubt werden.







Die Route über die Insel werden Sie kaum aus den Augen verlieren: **Brennende Fahrzeuge** weisen den Weg.

Ebenso akribisch ging man für die amerikanische Seite vor, allerdings war die Informationsbeschaffung dabei einfacher – was sich in einer wahnwitzigen Detailverliebtheit niederschlägt. »Hier siehst du einen gewöhnlichen Black Hawk. Und hier die modifizierte Variante mit elektronischem Zusatzgerät wie einem Raketenwarnsystem.« Clive Lindop zeigt uns zwei Render-Modelle von Hubschraubern, wir können keinen Unterschied feststellen. Dann deutet der Lead Designer auf einen kleinen Aufbau auf dem Dach eines der Helikopter und sagt: »Das ist das Radar.«

Nach den Fahrzeugen führt man uns ein paar der insgesamt 70 Waffen des Spiels vor. »Wir haben uns bemüht, nicht nur das Aussehen der Waffen echt zu gestalten, sondern auch Dinge wie den Blick durch die Zielfernrohre nahe der Realität zu halten. Anpassungen waren allerdings beispielsweise beim FGM-148-Raketenwerfer nötig. Da ist die Bedienoberfläche einfach langweilig und dazu schlecht eins zu eins in ein Spiel übertragbar«, rechtfertigt Mike Smith die Veränderung. »Aber man muss das Ding wie in der Realität vor dem Einsatz aus zwei Einzelteilen zusam-

menbauen. Das wird dann eine knifflige Entscheidung, ob man's einsetzen soll oder nicht. Denn der Zusammenbau kostet Zeit und im schlimmsten Fall dein Leben.« Zum Beweis zeigt man uns eine entsprechend langwierige Animation, in der ein Soldat den Lauf an die Zielvorrichtung schraubt.

### Kriegsziel: überleben

Zu leben beziehungsweise zu überleben, soll in **Operation Flashpoint 2** ähnlich knifflig werden wie im Original. »Wirst du angeschossen und nicht versorgt, verblutest du«, sagt Brant Nicholas und zeigt uns an einem verwundeten Soldaten, wie dessen Blut nach einem Beintreffer langsam die Hose einfärbt. »Und je nachdem, welches Kaliber der Gegner nutzt, ist es gleich vorbei, egal, wo dich die Kugel erwischt. Um das optisch umzusetzen, werden auch Gliedmaßen wie Arme und Beine nach einem entspre-

chenden Treffer dran glauben müssen. Doch sehr wahrscheinlich nicht in der deutschen Version«, greift Nicholas mit einem entschuldigenden Lächeln unserer nächsten Frage vor. Wir haben nichts anderes erwartet und wollen noch wissen, welches Speichersystem das Spiel nutzen wird. »Ein Teil der Spannung im ersten Flashpoint entstand sicherlich dadurch, dass man nur einmal pro Abschnitt speichern durfte. Auf der anderen Seite barg das auch ein großes Frustpotenzial. Wer zu früh sicherte, war oft der Dumme. Derzeit brütet das Design-Team darüber, ob wir freies Speichern erlauben oder die Option zugunsten des Spannungsbogens in irgendeiner Weise limitieren sollen.« Wir entgegnen naseweis, man solle doch die Lösung wählen, die am meisten Spielspaß gewährleistet. Brant Nicholas lacht und meint, das sei eine gute Idee. **PET**



Größere Städte wird es nicht geben. Lediglich kleine **Dörfer** und **Höfe** streifen Sie bei Ihrem Kriegszug.

### Operation Flashpoint: Dragon Rising

► **Angeschaut** ► Genre **Taktik-Shooter** ► Termin **1. Quartal 2009**  
► Hersteller **Codemasters / Codemasters** ► Status **zu 60% fertig**

**Petra Schmitz:** »Operation Flashpoint: Dragon Rising könnte mir etwas einflößen, was ich schon so lange nicht mehr in einem Spiel empfunden habe – nämlich Ehrfurcht. Ehrfurcht vor der KI (sofern die so funktioniert wie demonstriert), Ehrfurcht vor der Akribie der Entwickler (sofern sich die auch spielerisch auswirkt) und Ehrfurcht vor der sensiblen Thematik (falls die angemessen umgesetzt wird). Hurra-Patriotismus braucht niemand – auch nicht auf dem PC.«



petra@gamestar.de