

Im kniehohen **Bodenbewuchs** ist der Feind nur schwer auszumachen. Das wird durch den Nebel, der die Landschaft einhüllt, nicht besser.

Operation Flashpoint Dragon Rising



! Screenshots vom Entwickler

Codemasters stellte uns für diese Preview eine stark gekürzte Version von Operation Flashpoint: Dragon Rising zur Verfügung, die lediglich zwei der elf Missionen enthielt. Uns war es nicht erlaubt, selbst Screenshots oder gar Videomaterial anzufertigen. Alle Bilder in diesem Artikel stammen vom Entwickler, geben aber die Grafikqualität wieder, die wir beim Spielen erlebt haben.

Codemasters macht mobil: In wenigen Wochen soll der offizielle Nachfolger zum Taktik-Meilenstein von 2001 erscheinen. Wir haben ihn schon gespielt und berichten von der Front.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5562

Am 8. Oktober ist endlich Stichtag. Dann soll **Operation Flashpoint: Dragon Rising** erscheinen, dann wird sich entscheiden, ob der in Sachen Militärspiel und Taktik-Shooter noch völlig unbelektete Entwickler Codemasters an den Erfolg des modernen Klassikers **Operation Flashpoint: Cold War Crisis** (siehe Hall of Fame, Seite 121) anknüpfen kann. Oder ob das unbefriedigende **Arma 2**, der inoffizielle Nachfolger des Originals von 2001, letztlich doch das bessere Spiel ist.

Nachdem wir uns stundenlang und immer und immer wieder

durch die erste und dritte Mission von **Operation Flashpoint: Dragon Rising** gekämpft haben, stehen drei Dinge jetzt schon fest: Es spielt sich unkomplizierter als **Arma 2** und somit unkomplizierter als das erste **Operation Flashpoint**. Es funktioniert bereits erstaunlich gut. Und es macht viel Spaß!

Die Eckdaten

Schnell noch mal die wichtigsten Eckdaten, für diejenigen, die mit dem Namen **Operation Flashpoint: Dragon Rising** bisher nichts verbinden: Codemasters siedelt auf der 220 Quadratkilometer

großen, fiktiven russischen Insel Skira einen ebenso fiktiven, aber sehr möglichen Konflikt an. Skira, reich an Rohstoffvorkommen, wird irgendwann im Jahr 2011 von der chinesischen Volksbefreiungsarmee überfallen. Man will Erdgas und -öl für sich. Die Russen, nicht in der Lage, der Invasion rechtzeitig Paroli zu bieten, erbitten und erhalten die Hilfe von US-Streitkräften, die in den Gewässern um Skira unterwegs sind. In Folge kämpfen Sie sich in insgesamt elf Missionen über die Insel, um die Chinesen zurückzudrängen. **Operation Flashpoint: Dragon Rising**

steckt Sie dabei in die Rolle von Marines und SpecOps, Sie müssen also gleichermaßen bei Tageslicht als auch nachts und heimlich gegen einen zahlenmäßig überlegenen Feind vorgehen. Elf Missionen? Das klingt ganz schön mickrig. Codemasters will nach Erscheinen des Spiels weitere Inhalte anbieten, teilweise kostenlos, teilweise zum Kauf.

Zu Befehl!

Operation Flashpoint: Dragon Rising hält sich nicht wie der Vor-



Nachts sind Sie nicht als Marine unterwegs, sondern schleichen als **SpecOps-Soldat** über Skira.



Die **Lichtstimmungen** in Dragon Rising sind weniger realistisch, sondern intensiv und stimmungsvoll.

Solche **Schmutzwolken** entstehen, wenn ein Artillerieschlag niedergeht.Nicht gerade superrealistisch, aber immerhin ein Hingucker: das **Mündungsfeuer** im nächtlichen Halbdunkel.

gänger damit auf, Sie irgendwelchen Vorgesetzten hinterher laufen zu lassen. Gleich in der ersten Mission haben Sie das Kommando über drei KI-Mitstreiter. Der erste Auftrag führt Sie nicht gleich auf die Insel Skira, sondern auf ein südlich vorgelagertes Eiland, wo Sie zunächst eine Sendestation der Volksbefreiungsarmee zerstören sollen. Diese Aufgabe dient als Tutorial. Das Spiel erklärte in unserer Version jedoch nur Rudimentäres, etwa dass und wie Sie Sperrfeuer auf einen Punkt legen lassen können und wie Sie übers Fernglas einen Artillerieschlag anfordern. All die anderen Möglichkeiten, das Team zu steuern, mussten wir selbst herausfinden.

Dragon Rising ist dabei wesentlich komfortabler als **Operation Flashpoint: Cold War Crisis** oder auch **Arma 2**. Über einen Tastendruck rufen Sie ein Kreis Menü auf, das Ihnen in Windeseile Zugriff auf die unterschiedlichsten Kommandos bietet. So können Sie etwa Ihren Männern eine Position zuweisen, und zwar auf zwei Arten. In der Standard-Variante gehen die Männer vor-

sichtig im überschlagenden Einsatz vor, sie bewegen sich also so, dass sie sich gegenseitig Deckung geben können. Wenn Sie hingegen die schnelle Variante wählen, laufen die drei nahezu geschlossen los. Ähnlich verhält es sich bei den Befehlen »Engage« und »Assault«. Zwar bedeuten beide im Kern nichts weiter als »Angriff«, jedoch suchen sich die KI-Soldaten bei Ersterem selbstständig einen Weg zum Feind und nehmen auch mal die umständlichere, aber sichere Route in Kauf, während sie bei Letzterem schlicht vorstürmen. Alternativ dürfen Sie Ihrem Team auch über eine Terrain-Karte das Vorgehen zuweisen.

Blut!

Wir erklimmen im Tutorial zunächst den Hügel, der zwischen uns und der Sendestation liegt, als plötzlich zwei chinesische Soldaten auftauchen, hinter einer Sandsack-Barrikade in Deckung gehen und uns unter Beschuss nehmen. Unsere Begleiter sollen, wie vom Spiel vorgeschlagen, Sperrfeuer auf die Position des

Feinds legen, wir nähern uns den Gegnern allein über die Flanke durch ein kleines Wäldchen. Wir kommen ungeschrien nah genug heran, um eine Granate zu werfen. Wenige Sekunden später ist die Situation wieder entspannt. Zumindest scheint es so, denn kaum haben wir unseren Kopf auch nur minimal über die Kuppe in Richtung der Sendestation gereckt, sausen uns die Kugeln um die Ohren und schlagen mit dumpfen Geräuschen neben uns in den Boden. Man erwartet uns also. Kein Wunder bei dem Lärm, den wir veranstaltet haben. Trotz-

dem gelingt es uns, die Männer, die den Sender bewachen, auszuschalten, indem wir unsere Gruppe auf dem Hügelkamm aufteilen und den Feind von mehreren Positionen aus beharken. Dabei werden wir angeschossen, eine Kugel hat unser linkes Bein erwischt. Das verrät uns eine Anzeige unten links auf dem Bildschirm. Und die Tatsache, dass wir nicht mehr laufen können. Mit Druck auf die F2-Taste zücken wir unser Medipack und stoppen die Blutung, geheilt werden wir dadurch allerdings nicht. Das passiert erst wie von Geisterhand, als

Raketenwerfen dauert

Die Soldaten in Operation Flashpoint 2 arbeiten mit modernsten **wärmesuchenden Raketenwerfern**. Doch Vorsicht: So effektiv die imposante Waffe auch sein mag, so lange dauert es, sie zusammen und wieder auseinander zu bauen. Dafür sollten Sie sich zwingend an einem sicheren Ort befinden.

Wenn ein Panzer mehrfach feuert, ist die Luft um ihn herum so stark durch **Rußpartikel** verdeckt.

wir den nächsten Checkpoint erreichen. Denn wir spielen auf dem einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade, die **Operation Flashpoint: Dragon Rising** bietet.

Tot ist tot!

»Assisted« heißt die einfachste Variante, in der Sie **Dragon Rising** angehen können. Dabei werden nicht nur Sie und Ihre Kameraden automatisch geheilt, sobald Sie einen Kontrollpunkt erreicht haben, Sie bekommen auch ganz genau die Ziele auf dem Bildschirm angezeigt. Letzteres gilt auch für den normalen Schwierigkeitsgrad, jedoch bleiben Verwundete verwundet und Tote bleiben tot, Checkpoint hin oder her. Auf »Hardcore« entfällt alles: Sie haben keinerlei Ahnung, wie viele Kugeln sich noch in Ihrem Magazin befinden, und der Linienkompas, der Ihnen in den anderen beiden Anforderungsstufen die ermittelten Positionen von Feinden anzeigt, ist futsch, kurz: Hilfsanzeigen gibt's einfach nicht. Und Kontrollpunkte auch nicht, auf »Hard« entfällt das Speichern. In einem unterscheiden sich die drei Schwierigkeitsgrade allerdings nicht: Der Schaden, den Sie



Spannung bei Nacht: Unser SpecOps-Team ist auf dem Weg, einen **Versorgungskonvoi** der Volksbefreiungsarmee zu stoppen.

einstecken, ist immer der gleiche. Trifft Sie eine Kugel auf »Assisted« in den Kopf, sind Sie genau so tot wie auf »Hardcore«.

Auftrag auf Auftrag

Nachdem wir in der ersten Mission die Sendeanlage ausgeknipst haben, anschließend einen Artillerieschlag auf eine größere Feindstellung angefordert und danach noch drei weitere optionale Ziele auf der Insel ausgehoben haben (das dauerte etwa anderthalb bis zwei Stunden), geht's in der zweiten Mission endlich

nach Skira. Wir sollen bei der Anlandung unsere AAVPs (Amphibienfahrzeuge) sichern, die von mehreren Positionen unter Feuer genommen werden. Das klappt schon mal ganz gut, allerdings haben wir auch mächtige Unterstützung. Denn wir sind nicht nur zu viert unterwegs, auch gänzlich von der KI gesteuerte Einheiten stürmen mit uns den Strand empor und die AAVPs holzen mächtig auf die chinesischen Stellungen ein. Dann allerdings wird's flugs ungemütlich, denn irgendwo auf den nahen Hügeln befindet sich ein Späherteam, das der feindlichen Artillerie unsere Positionen durchgibt. Um uns herum wird der Boden von panzerbrechenden Geschossen umgepflügt, es erwischt zwei unserer AAVPs. Wir erhalten den Auftrag, die Späher auszuschalten, bevor alles verloren ist. Abermals machen wir uns daran, einen Hügel zu erklimmen, abermals schalten wir die Feinde aus, weil wir uns eine clevere Position gesucht haben – die sich bald als reichlich blöd herausstellt, denn aus dem angrenzenden Tal hat man uns wunderbar im Visier. Und noch schlimmer: Genau da müssen wir

runter, um gleich drei feindliche, mit MANPADS (»Man Portable Air Defense System«, also »Ein-Mann-Boden-Luft-Rakete«) ausgestattete Soldaten auszuschalten, die es auf unsere Cobra-Helikopter abgesehen haben.

Mehrspielerflieger

In der Solokampagne werden Sie sich hinter das Lenkrad von Fahrzeugen klemmen dürfen, Fluggerät ist jedoch den Multiplayer-Modi wie etwa der Kooperative vorbehalten. Die gibt's natürlich sowohl auf dem PC als auch auf den Konsolen. PC-exklusiv hingegen: der Editor. Damit erstellen Sie wie schon im ersten **Operation Flashpoint** mit wenig Aufwand eigene Missionen. Allerdings lässt sich am Terrain nichts drehen, die so genannten »areas of interest« sich nicht editierbar. Öllager, Dörfer und Vergleichbares stehen also unverrückbar an der Stelle, an der Codemasters sie platziert hat. Zumindest bis findige Menschen den Editor und den Code des Spiels soweit im Griff haben, dass sie sogar neue Inseln und neue Kampf-Fraktionen entwerfen können. Und das wird passieren, da sind wir uns sehr sicher. **PET**



Nur in den Multiplayer-Modi dürfen Sie sich an den Knüppel eines **Kampfhelikopters** schwingen.



Vier US-Soldaten kämpfen sich im Schutz eines **AAVPs** in Richtung Feind.

Operation Flashpoint: Dragon Rising

► **Angespielt** ► Genre **Taktik-Shooter** ► Termin **8. Oktober 2009**
 ► Hersteller **Codemasters / Codemasters** ► Status **zu 80% fertig**

Petra Schmitz: Dragon Rising spielt sich in den zwei Missionen erstaunlich flüssig, ich bin gespannt, ob das in den restlichen neun auch so bleibt. Zwar ist die Optik längst nicht die, die erste Bilder versprochen haben, aber damit kann ich leben, immerhin läuft der Titel sogar auf einem Laptop mit gerade mal einem Gigabyte Speicher und einer 7600 GT flüssig und sieht dabei noch gut aus.



petra@gamestar.de

Potenzial Sehr gut