



+ Stärken

- + hat eine Story
- + Charakterzeichnungen

- Schwächen

- weniger Freiheit
- kein Multiplayer-Modus

In der Ferne brennt eine **Stadt** bis auf die Grundmauern nieder. Offenbar sollen die Siedlungen in **Red River** größer ausfallen als die in **Dragon Rising**.

Operation Flashpoint Red River

Der Nachfolger zu **Dragon Rising** will vor allem eine gescheite Story liefern - aber keinen Multiplayer-Modus. Von Thomas Wittulski und Petra Schmitz

Angeschaut

Genre **Taktik-Shooter** Publisher **Codemasters** Entwickler **Codemasters** (Operation Flashpoint: Dragon Rising, GS 11/09: 78 Punkte)
Sprache **Deutsch** Status **zu 60 Prozent fertig** Termin **2011**

GameStar.de: Quicklink: 7000

Es ist fast ein Déjà-vu: Wir sitzen in einem abgedunkelten Meetingraum in Southam, in dem Codemasters uns anhand einer Powerpoint-Präsentation und weniger Spielszenen den kommenden Taktik-Shooter **Operation Flashpoint: Red River** vorstellt. Genau so war es schon im Früh-

ling 2008, als uns der Entwickler und Publisher das erste Mal den Vorgänger **Dragon Rising** präsentierte und uns mit vollmundigen Versprechungen bezirrte. Damals klangen die Pläne für **Dragon Rising** atemberaubend und machbar. Immerhin demonstrierte uns Codemasters eine beispiellose Detailverliebtheit. Die spätere Realität sah indes anders aus. Vieles, was

für **Dragon Rising** versprochen worden war, fand nie den Weg ins Spiel. Entsprechend skeptisch lauschen wir den Worten des Kreativdirektors Sion Lenton. Gleich zu Beginn der Präsentation macht Lenton klar, dass auch **Operation Flashpoint: Red River** ein knallharter Taktik-Shooter bleiben soll. Wer von einer Salve getroffen wird oder in eine Mine läuft, ist tot. »Das ist nichts für schwache Nerven«, fügt Lenton mit einem Seitenhieb auf **Modern Warfare 2** und Co. hinzu. Für die fiktiven Missionen in **Operation Flashpoint: Red River** schickt uns Codemasters in der nahen Zukunft nach Tadschikistan, in ein Hochgebirgsland zwischen Afghanistan, Usbekistan, Kirgisistan und der Volksrepublik China. Hier brodet es nicht nur wegen der Nähe zu anderen großen Konfliktherden, sondern vor allem wegen der eigenen, wilden Vergangenheit: Mal war das Land unter der Herrschaft der Perser, dann der Hunnen und schließlich dem Kommando der Sowjetunion. Als Soldat sollen wir gegen aufständische Gruppen sowie abermals die Volks-

Wasser ist eine wichtige Ressource, gerade in Tadschikistan. Nur logisch, dass die Kriegsparteien an einem **Staudamm** aufeinander treffen.



Ob die Grafik des fertigen Spiels an diesen **Target Shot** herankommt? Dragon Rising war bei seinem Erscheinen optisch meilenweit von den frühen Zielbildern entfernt.



befreiungsarmee aus China kämpfen. Um Tadschikistan möglichst authentisch wirken zu lassen, sind die Entwickler dorthin gereist. Über 5.000 Fotos dienen als Grundlage für die digitale Version des Landes: Auf der etwa 200 Quadratkilometer großen Karte erstreckt sich eine bergige Landschaft, durch deren Mitte sich ein in viele Kanäle aufgeteilter Fluss schlängelt. Im ganzen Areal befinden sich Dörfer und Städte, die mit einigen gelungenen Details aufwarten.

Etwa einem alten Bus, der als Spielplatz dient, Haustüren in verwitterten Fassaden, die sich in einem kräftigen Blauton von der sandbraunen Umgebung abheben oder Schilder, die vor Minen warnen.

Wie fühlt es sich an, ein Soldat in einem fremden Land zu sein?

»Wie fühlt es sich an, ein Soldat in einem fremden Land zu sein, unter Menschen mit einer völlig fremden Kultur? Was hören und sehen die Soldaten in den Kriegsgebieten? Wissen sie überhaupt, warum sie dort sind? Und falls ja: Beeinflusst das ihre Fähigkeiten oder ihr Handeln?«, rätselt uns Lenton vor. Interessant: Das klingt, als würde sich Codemasters Gedanken um Charakterzeichnungen und eine Story machen. Also über Dinge, die wir bei **Dragon Rising** schmerzlich vermisst haben. Und siehe da, Lenton gibt zu, dass Codemasters bei **Operation Flashpoint: Dragon Rising** Fehler gemacht hat, gerade bei der Story, die – sagen wir es, wie es ist – nicht vorhanden war. Für **Red River** verspricht der Kreativdirektor in dieser Hinsicht Besserung. Der Preis dafür soll allerdings in einer Beschnei-

Keine echten Screenshots!

Wie schon zu Beginn der Berichterstattung über den Vorgänger Dragon Rising stellt Codemasters auch zu Red River zunächst keine echten Screenshots zur Verfügung. Bei den Artikelbildern handelt es sich um so genannte »Target Shots«, also um nachbearbeitete Bilder, die das Spiel in der Qualitätsstufe darstellen, die Codemasters erreichen möchte.

derung der Freiheit liegen, man will uns stärker führen. Das ist nichts Neues, schließlich war auch die Freiheit in **Dragon Rising** längst nicht so umfangreich wie noch zu Beginn versprochen. Zweifel am Einsatz sollen den **Red River**-Soldaten beispielsweise durch aufstachelnde Reden ausgetrieben werden. Um den Ernst der Lage zu unterstreichen, will Codemasters manche Zwischensequenzen in Wackeloptik umsetzen, wie wir sie aus Nachrichten aus Krisengebieten kennen.

Vor jeder Mission sollen Sie sich eine von vier Klassen aussuchen. Jede Klasse bringt Vorteile für das Team. Scouts erweitern etwa das Blickfeld der Gruppe. Egal, für was Sie sich entscheiden, in der Kampagne sind Sie stets der Anführer der Mannschaft und dürfen den Mitgliedern wie im Vorgänger Befehle erteilen. Neben der Singleplayer-Kampagne sollen in **Red River** auch einige Kooperations-Missionen stecken, einen richtigen Multiplayer-Modus wird es aber nicht geben. **PET**



Ohne Multiplayer?

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Ich find's okay, dass Codemasters bei Red River die Freiheit runterregelt und uns zugunsten einer gescheiterten Handlung mehr führen will. Dass die Männer aus Southam eine Schlachtensimulation im Stile des ersten Operation Flashpoints nicht adäquat hinkriegen, haben sie ja schon unter Beweis gestellt. Den Versuch brauchen wir nicht noch mal. Aber dass man keinen gescheiterten Multiplayer-Modus anbieten will, kann ich überhaupt nicht nachvollziehen. Der macht doch die Langlebigkeit eines Taktik-Shooters aus!



von
BLUTDURST
getrieben