


Operation Flashpoint 2: Dragon Rising

Kada Amer pomaže Rusu



Autor: Konstantin Milutinović

• Platforma PC, Xbox 360, PS3 • Razvojni tim Codemasters •
Izdavač Codemasters • Žanr FPS • Datum izdavanja Leto 2009 •


 ak i površnom analizom gejming scene od njenog nastanka pa do danas, jasno je uočljivo da je jedna od najzastupljenijih tema surovi i bespoštedni rat između ljudi. Naravno, to je samo slika naše surove realnosti koja je pretočena u virtualni svet gde možete ratovati, a ne izgubiti svoj i ne oduzeti tuđ život. Kroz kompjuterske igre prošli su gotovo svi veći ratovi i sukobi globalnih razmera, od onih iz antičkog perioda i srednjeg veka, do onih novijeg datuma kao što su Vijetnam, Koreja, Prvi i Drugi svetski rat. Svako ostvarenje koje je obrađivalo pomenute bitke trudilo se da unese što veću realističnost, da se bukvalno iz fotelje oseti miris baruta i stvori osećaj da stvarno stojite u kaljuzi zgrčeni dok pored vas štekće kalaš. Igre kao što su *Call of Duty* ili *Medal of Honor* su jako blizu toga da dostignu tu atmosferu, ali je ipak i dalje primetan arkadni element. Jedan naslov prešao je tu granicu i verno dočarao atmosferu s ratišta. Češki *Bohemia Interactive* bio je zadužen za kreiranje igre *Operation Flashpoint*, virtualnog vojnog simulatora koji je uneo do tada nepojmljivu dozu



realnosti u FPS žanr.

Posle osam godina čekanja i mnogih nagađanja i odgađanja konačno je potvrđeno da *Operation Flashpoint* izlazi ovog leta. *Dragon Rising* je prvi oficijelni nastavak originalne igre. Izdavač prvog dela *Codemasters* je sada preuzeo i *developersku* palicu, tako da je u potpunosti odgovoran za ceo projekat.

Za razliku od originala koji se odvijao pred kraj Hladnog rata, *Dragon Rising* je smešten u sadašnjost, sa

temom fiktivnog sukoba vojske SAD-a i Kine. Lokacija je ostrvo Skira, tik iznad severnog dela Japana, koje je i samo imalo burnu istoriju. Prvo je pripadalo Kini, da bi ga kasnije, tokom Drugog svetskog rata, zauzeli Japanci. Zatim kao veliki oslobodioci stižu Rusi koji ga, naravno, zadržavaju u vlasništvu. Ono što Skira krije su neverovatno bogati izvori nafte, a zaplet počinje invazijom Kineza na ostrvo. U pomoć bačuškama stižu Ameri, podstaknuti isključivo slobodarskim i demokratskim



namerama. Izbor zaraćenih strana obećava dobru šorku, znajući koliko su u vojnoj industriji napredne ove dve svetske sile.

Po uzoru na original, OF2 krase *open world*, odnosno svaki pedalj ostrva Skira moguće je pretabanati. To neće biti nimalo lak zadatak jer je površina impresivnih 220 kvadratnih kilometara koji se u igri mogu preći za četiri i po sata pešice ili za upola manje ako se koristi džip. Ono što pomalo plaši je pitanje kako najbolje popuniti toliko prostranstvo, jer se svi fanovi prvog OF-a dobro sećaju kako izgleda šetati kilometarskom poljanom bez ijednog zaklona i, naravno, na kraju popiti metak. Sudeći po *tech demou Dragon Risinga*, vegetacija Skire je bujna, sa gustim šumama i stenovitim brdima. Igra koristi Ego endžin koji je u stvari dorađeni Neon korišćen u *Codemastersovim* igrama poput *DiRT-a* i *Grida*, tako da s te strane nema bojazni da će nešto poći po zlu. Jedan od bitnijih elemenata biće uništavanje okoline, a bukvalno je omogućena devastacija svakog objekta ili drveta u igri. Ipak, u ovoj se radi mora biti oprezan, jer ono što jednom razorite ostaje tako do kraja igre. Na primer, u jednoj misiji želite da presečete neprijateljska pojačanja preko reke miniranjem mosta, ali u nekoj narednoj možda vam ta ista ćuprija zatreba za bekstvo, a onda ste obrali bostan. Taktika je presudna tokom svake sekunde koju provedete na borbenom polju. Brzopleti potezi biće surovo kažnjeni.

U OF2 naravno vodite Amere, a posebno je interesantan singleplejer u kome je moguće igrati u kooperativnom modu sa još tri prijatelja (u verziji za konzole *co op* mod je samo za dva igrača). Ako nemate drugare, ne očajavajte, tu su kompjuterski saborci koji poseduju visok AI. Kao zapovednik čete možete



“ Za razliku od originala koji se odvijao pred kraj Hladnog rata, *Dragon Rising* je smešten u sadašnjost, sa temom fiktivnog sukoba vojske SAD-a i Kine. “

im izdavati naredbe, ali isto tako ih prepustiti samima sebi. Visok nivo inteligencije poseduje i neprijatelj koji će vrsno znati da iskoristi sve ratne strategije. Prvi OF je važio za *hardcore* igru što se tiče težine, a nastavak će biti još teži. Ako vas rane, nema *health packa*, ako vam granata otkine ruku, neće vam izrasti nova. Rat je surov, snađi se ili budi pregažen. Naravno, za početnike koji nemaju dovoljno iskustva ili živaca za ovakvu borbu, biće omogućeno igranje na nižim nivoima.

Što se tiče oružja, OF2 broji 70 komada, od mitraljeza i snajpera do anti-tenkovskih raketnih bacača. Svaki komad oružja poseduje precizne specifikacije na koje se mora obratiti pažnja, jer nije isto bežati s teškim mitraljezom na leđima ili mnogo lakšom sačmarom. Kako ne biste dobili žuljeve, tu je čak 50 različitih prevoznih sredstava. *Codemastersovci* nam ni

ovaj deo neće olakšati, jer nije dovoljno samo sedeti u vozilo ili letelicu, potrebno je i uspešno ovladati upravljanjem.

Multiplejer takođe obećava mnogo. Postoje informacije da će biti omogućena borba 16 na 16 za PC, odnosno 8 na 8 za konzole. Ono po čemu će se takođe razlikovati verzije igre je grafika. Zbog naprednijih vizuelnih mogućnosti računara, OF2 će doneti do sada neviđenu grafiku, sa mnoštvom detalja i smenjivanjem dana i noći, dok će konzolaši donekle ostati uskraćeni.

Operation Flashpoint 2: *Dragon Rising* ima sve predušlove da nastavi stazama odličnog originala. Očekivanja posle osam godina su ogromna i nestrpljenje je veliko, ali svi se nadamo da je Codemasters sposoban da do kraja izvede jedan ovako ambiciozan projekat.