

Kriegsspiele anno 1985

Operation Flashpoint

3D-Action plus Strategie plus Simulation: Als sowjetischer Soldat müssen Sie auch amerikanische Panzer und Kampfflugzeuge erbeuten und lenken.



Auf Video-CD:
Video-Special

Mitten im Feindgebiet. Unsere Truppe ist versprengt, Munition haben wir auch keine mehr. Nur der Funkkontakt zum Hauptquartier steht noch. Das gibt uns den Befehl des Tages: »Klaut einen Jeep und kommt zurück!« Klingt ja einfach – leider lauern an jeder Ecke Scharfschützen. Aber Befehl ist Befehl. Wir schnappen uns einen schlecht bewachten Wagen und brausen davon. Da bricht die Hölle los: Kugeln pfeifen uns um die Ohren, überall schlagen Projektile ein. In Panik übersieht unser Fahrer eine Kurve, der Jeep rast gegen einen Baum – Totalschaden! Jetzt liegen rund drei Kilometer Fußmarsch durch feindverstehtes Gebiet vor uns.

So spannend können Einsätze in **Operation Flashpoint** verlaufen, denn beim taktischen 3D-Actionspiel von Codemasters ist nicht nur der Ballerfinger gefragt, sondern auch eine gehörige Portion Nervenstärke.

Panzer oder Traktor

Um Verwirrungen zu vermeiden: Bei **Operation Flashpoint** handelt es sich um nichts anderes als **Flashpoint 1985**, das wir

bereits im GameStar 11/00 vorgestellt haben. In besagtem Jahr 1985 sind Sie zunächst ein einfacher Sowjet-Soldat in fiktiven Kampfeinsätzen auf drei ebenso fiktiven Inseln. Das Spiel besteht aus einer Kampagne mit 30 nichtlinearen Missionen und 15 Einzelszenarios. Anders als in genreverwandten Titeln wie **Hidden and Dangerous** oder **Rogue Spear** können Sie Ihren Helden in Ego-Perspektive oder mit Blick über die Schulter steuern. Wenn Sie im späteren Verlauf des Spiels eine Gruppe von maximal zwölf Leuten befehligen, dürfen Sie Anweisungen sogar in bester Echtzeit-Manier geben: Sie zoomen aus der Szenerie raus, markieren die Einheiten einfach mit Mausclicks und teilen Aufgaben zu. Danach geht's wieder zurück in die Ego-Sicht, um aktiv am Einsatz teilzunehmen. Außerdem sollen Sie jedes Vehikel für Ihre Zwecke einsetzen können. Wenn Sie also beispielsweise mit dem Traktor eines einheimischen Bauern ins Gefecht ziehen wollen – nur zu. Sogar Hubschrauber und Kampfflugzeuge sind steuerbar. Alle Fortbewegungsmittel lassen sich übrigens in



Während wir ins Gefecht stürmen, bewachen zwei unserer Jungs den **Truppentransporter**.

zwei Perspektiven lenken: Ego-Sicht aus dem Cockpit sowie Außenansicht.

Nah der Realität

Grafisch macht das Spiel auf den ersten Blick eher einen biederen Eindruck. Auf den Inseln herrschen Braun-, Beige- und Grüntöne vor. Prächtige Lichteffekte einfallender Sonnenstrahlen, sich permanent verändernde Witterungsverhältnisse und die wechselnden Tageszeiten kehren den ersten Eindruck jedoch ins Gegenteil. Die flüssigen Animationen der Soldaten wurden mit Motion-Capturing erstellt und sollen 500 Bewe-

gungen umfassen. Ihre Jungs robben durch Buschwerk, wechseln sichtbar die Munition der Waffen und gehen gebeugt, wenn ein Schießprügel zu schwer ist. Die Wälder, die in einer früheren Entwicklungsphase des Spiels nur bis zu 150 Meter begehbar waren, sollen Sie jetzt ganz durchstreifen können. Das kann ganz schön lange dauern, sind doch die Inseln mit zehn Quadratkilometer Abmessung beachtlich groß.

Alle Solo-Features sollen auch in Multiplayer-Partien mit bis zu 100 Kämpfern möglich sein. Momentan optimieren die Designer noch die Steuerung. **PET**

In manchen Einsätzen unterstützen Sie im **Hubschrauber** die vorrückenden Bodentruppen.



Operation Flashpoint

Genre: 3D-Action
Termin: Mai 2001

Hersteller: Codemasters
Ersteindruck: Sehr gut

Petra Schmitz: »Operation Flashpoint ist nicht einfach nur ein Klon bekannter taktischer Shooter. So viele spannende Ideen in nur einem Spiel vereint habe ich selten gesehen. Wenn ich die Panzer ausreichend angetestet habe, werde ich mir bestimmt mal aus Jux einen Traktor schnappen, um damit zu Felde zu ziehen.«