

Meilenstein der Taktik-Shooter

Operation Flashpoint



WWW
www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder
in Screenshot-Galerie

Im Tipps-Teil:
Einsteigertipps

Was wäre, wenn sich am Wendepunkt des Ost-West-Konflikts eine dritte Macht eingeschaltet hätte, um die Reformen Gorbatschows gewaltsam zu beenden? Erleben Sie es selbst – in spannenden Einsätzen als Soldat, Offizier, Panzerfahrer oder Kampfpilot.

Inhalt

Mega-Test	68
Die wichtigsten Vehikel	70
Technik-Check	72
Panzerknacken	73
Einsatz im Morgengrauen	76



Panzer, Helikopter, Infanterie: Als Lieutenant befehlen Sie bis zu zwölf Mann. Die Leiste am unteren Rand verrät, mit welcher Funktionstaste Sie die Soldaten ansprechen können.

Tagesschau, 2.5.1985: »Auf der Insel Everon, die zum neutralen Staat Malden gehört, wurden heute sowjetrussische Truppen gesichtet. Die Moskauer Regierung dementiert jede Verwicklung in die Angelegenheit. In Nato-Kreisen wird vermutet, dass es sich dabei um Abtrünnige der sowjetischen Armee handelt, die einen Putsch gegen Gorbatschow planen.«

Auf Everon, wo normalerweise Bauern ihre Felder bestellen, rollen plötzlich Sowjet-Panzer, kreisen Kampfhubschrauber, patrouillieren Schnellboote an der Küste. Die Nato betreibt auf der Nachbarinsel einen geheimen Stützpunkt und schickt von dort Einheiten zur Erkundung. Sie sind als David Armstrong Teil dieser Truppen. Kaum haben Sie einen Fuß auf das fiktive Eiland gesetzt, fliegen

Ihnen auch schon blaue Bohnen um die Ohren – abgefeuert von einem noch unbekannten Feind. Erst sehr langsam kristallisiert sich im Taktik-Actionspiel **Operation Flashpoint** heraus, wer genau der Gegner ist: ein erzkommunistischer General, der Gorbatschow stürzen will. Ihre Aufgabe: Befreien Sie den Inselstaat Malden von General Guba und seiner Armee, um einen Militärputsch zu verhindern.

Soldat, Pilot, Offizier

Als kleiner Infanterist reicht es zu Beginn der Kampagne, den Befehlen Ihrer Offiziere zu gehorchen. Später kommandiert Armstrong, zum Lieutenant befördert, seine eigene Truppe. Um die Story voranzutreiben und mehr Abwechslung zu bieten, versetzt Sie das Spiel auch in die Haut anderer Protagonis-

ten. Sie lenken beispielsweise als Commander Robert Hammer Panzer in die Schlachten, fliegen als Pete Nicholls Kampfhelikopter oder infiltrieren als John Gastovski, Sabotage-Experte, in finsterner Nacht feindliche Lager. Ihr roter Faden durchs Spiel bleibt jedoch Soldat Arm-

strong, der sich immer mehr zum Liebling seiner Vorgesetzten entwickelt und als Mittelsmann zwischen Nato und Guerilla-Einheiten fungiert.

Mehrere Wege, ein Ziel

Um die Kampagne von **Operation Flashpoint** zu meistern,

Facts

- Kampagne mit 40 Missionen
- 10 Solo-Levels
- 3 Inseln
- 11 Waffen
- 13 Fahrzeuge
- 6 Flugzeuge
- Missions-Editor



In lockerer Formation nähert sich ein **Trupp Infanteristen** dem nächsten Kampfziel.

müssen Sie auf jeden Fall 40 Missionen spielen. Das bedeutet allerdings nicht, dass es auch nur 40 gibt. In manchen Einsätzen entscheidet Ihre Leistung darüber, mit welcher von zwei Alternativen das Spiel weitergeht. Ausschlaggebend ist dabei, wie Sie ein Unternehmen gemeistert haben: mit großem Erfolg (alle Kameraden leben noch, alle Missionsziele wurden erfüllt) oder nur mäßigem (die Kollegen sind gefallen, nicht alle Aufträge wurden



Das Landungsboot hat uns an die Küste von Everon gebracht. Hier treffen wir in der Nacht mit Guerilla-Truppen zusammen.

erledigt). Die alternativen Missionen lagern sozusagen in einem Extrapool abseits der Hauptstory der Kampagne.

Bevor Sie aktiv werden, erscheint jedesmal eine schriftliche Zusammenfassung Ihres Auftrags. Danach bleibt es aber Ihnen überlassen, wie Sie zum Ziel gelangen. Schalten Sie alle Gegner aus, auch wenn Sie nur ein Treibstofflager sabotieren sollen? Laufen Sie zum nächsten Wegpunkt, oder fahren Sie mit einem geklauten Fahrzeug? In abschließenden Bewertungsbildschirmen wird vermerkt, wie viele Treffer Sie gelandet haben, welche Kameraden tot sind und ob die Ziele erreicht wurden.

Die Knarre in der Hand

Als Infanterist bewegen Sie sich in der Regel per pedes. Dabei wählen Sie, ob Sie Ihrem Helikopter lieber über die Schulter schauen oder ihn in Ego-Perspektive lenken wollen. Ihre Ausrüstung hängt jeweils von der Ihnen zugewiesenen Aufgabe ab. Wenn Sie einen einfachen Soldaten spielen, haben Sie ne-

ben einigen Granaten nur ein M16-Sturmgewehr mit drei Magazinen. Zuweilen dürfen Sie auch mit der größeren Variante, dem M60-Maschinengewehr, in die Schlacht ziehen. Bei Nacht- und Nebel-Aktionen benutzen Sie ein schallgedämpftes Gewehr der Marke Heckler & Koch, Restlichtverstärker und Feldstecher.

Sie sind allerdings nicht an die Vorgaben gebunden. Munitionsdepots und Truppentransporter laden zum Tausch des gesamten Equipments ein. Auch bei toten Kameraden oder Feinden lassen sich Wummen und Munition austauschen. Doch Vorsicht, Sie können immer nur eine Waffe gleichen Typs transportieren: M60 und Panzerfaust funktioniert, M16 und Ak 47 nicht. Scharfschützengewehre, ein weiteres MG sowie Granatwerfer komplettieren das tragbare Kampfgerät. Mittels Leertaste wählen Sie den zur Situation passenden Schussmodus aus. Beim M16 sind das beispielsweise Einzelschuss, Feuerstoß und Granatwerfer.

Im Cockpit

Meist kutschiert Sie ein Truppentransporter ins nächste Kampfgebiet. Dabei sitzen Sie mal auf der Ladefläche, mal steuern Sie das Vehikel selber. Auch Panzer, Helikopter und beschlagnahmte Skodas dirigieren Sie über die Inseln. Alle fahr- und fliegbaren Untersätze lassen sich aus zwei Perspektiven lenken: Cockpit- und Außenansicht. Wenn Sie einen Panzer als Kommandant führen, steht Ihnen zusätzlich die Kampfansicht zur Verfügung. In der wählen Sie die Feinde übers Fadenkreuz an. Danach reicht ein einfacher Befehl an den Ladeschützen. Ihr Fahrer reagiert sowohl auf Richtungsvorgaben über die Steuertasten als auch auf Orders wie »Steuere den nächsten Wegpunkt an« oder »In Formation bleiben«. Letztere macht das geordnete Vorgehen mehrerer Stahlkolosse extrem einfach, birgt aber auch die Gefahr, schneller getroffen zu werden: Nebeneinander fahrende Panzer bieten ein einfacheres

Die wichtigsten Vehikel im Überblick



Zu Beginn sind Sie meist mit Jeep und Truppentransporter unterwegs. Später dürfen Sie mit riesigen Panzern (hier ein M1A1) ins Gefecht rollen und sogar Kampfhelikopter über das Schlachtfeld steuern.



Hier spielen wir einen **Panzerkommandanten**, unser Anführer fährt hinten im Bild. Später befehlen Sie selbst eine **Kolonne**. (1024x768)

Ziel als locker formierte. Im Kampfhelikopter agieren Sie als Pilot, während Ihr Schütze die Bordwaffen bedient.

Auf Distanz richtig schön

Um Stärken und Schwächen der Grafik zu erkennen, genügt

ein hoher Aussichtspunkt. Von dort haben Sie weit reichenden Blick aufs Meer, auf Felder und sanft bewaldete Hügel, zwischen denen sich kleine Ortschaften ducken. Das alles wirkt auf große Distanz durch die Farbgebung in Braun- und

Grüntönen extrem echt. Sobald Sie aber Ihre nähere Umgebung betrachten, fallen die Mankos ins Auge: Die Bodentexturen sind grob und hässlich; Bäume wie Büsche sehen aus, als wären sie aus bemalten Pappteilchen zusammengesteckt. Doch wenn

Sie sich mitten in einem Gefecht befinden, sind diese unschönen Details schnell vergessen. Panzer, die nebeneinander über ein Feld rattern, Schneisen durch Wälder schlagen und sich mit anderen Metallkolossen beharken, sind ein spektakulärer Anblick, wie er bislang nur selten zu sehen war.

100 Millionen Quadratmeter

Drei riesige fiktive Inseln sind die Schauplätze von **Operation Flashpoint**. Das Eiland, auf dem Sie gerade für Recht und Gerechtigkeit kämpfen, befindet sich als Grundgerüst bei jeder einzelnen Mission (ähnlich wie bei **Gothic**) im Speicher Ihres Rechners. Nur NPCs und Texturen werden unmerklich nachgeladen. Theoretisch dürften Sie also die gesamten hundert Quadratkilometer (also rund hundertmal die Fläche Helgolands) abschreiten, wenn die bösen Buben Sie unbehelligt lassen würden. Damit Sie sich nicht verlaufen, haben Sie neben Kompass und Uhr auch eine detaillierte Karte zur Hand. Doch oft brauchen Sie die gar nicht, da Ihnen die Gegend mehr und mehr vertraut wird. Besonders auf Everon, wo der Hauptteil der Kampagne spielt, werden Sie immer wieder durch Landschaften und Orte kommen, die Sie bereits vorher schon mal besucht haben. Beispielsweise rollen Sie in einer Mission mit Panzern an einem Küstenabschnitt in einen Hinterhalt. In einem späteren Einsatz nähern Sie sich von einem Hügel der gleichen Stelle, nur zu Fuß, bei Nacht und mit Sprengsätzen im Gepäck. Nochmals später rumpeln Sie aber-

Technik-Check

Erstaunlicherweise versagten bei unserer finalen Testversion Voodoo-Karten ab der Auflösung von 1.024 mal 768 Bildpunkten. Codemasters will das Problem aber bis zum Release in den Griff bekommen. 16-MByte-Karten sind das Minimum. Grundsätzlich ist für jeden Kartentyp aber die Zusammenarbeit mit einem mindestens 500 MHz starken Prozessor zu empfehlen, um ein flüssiges Spiel zu gewährleisten.

RAM/Festplatte

Operation Flashpoint benötigt nur 450 MByte freien Festplattenspeicher für eine Vollinstallation. Ihr PC sollte mindestens 128 MByte RAM besitzen, 256 MByte sind optimal.

Tuning-Tipps

Zur Optimierung bietet Operation Flashpoint haufenweise Optionen.

TIPP 1: Besitzer einer Geforce- oder Radeonkarte sollten die T&L-Unterstützung wählen, um den Prozessor zu entlasten.

TIPP 2: Für Spieler mit langsameren PCs (400 MHz) empfiehlt sich eine Reduzierung in den Performance-Einstellungen. Änderungen dort wirken sich automatisch auf die Effekte, Texturen und Details aus.

TIPP 3: Einzeleinstellungen empfehlen sich vor allem bei den Schatteneffekten, den Detailstufen und der Texturendarstellung der Landschaft. Das sind die größten Hardware-Fresser des Spiels.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 2	TNT 1	G400	Voodoo 3	TNT 2	Geforce	Voodoo 5	Radeon	Geforce 2
P II/300	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■
AMD K6-2/450	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
P III/550	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Athlon 500	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
P III/700	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Athlon 700	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
P III/933	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Athlon 900	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



General Guba gibt sich via Videoband die Ehre und rät uns, von der Inselgruppe zu verschwinden.

Panzerknacken



Auf der Straße haben wir einige **Minen** gelegt und beobachten nun aus sicherer Position, wie sich der erste Panzer in die Gefahrenzone bewegt. Wumm! Die **Minen** sind explodiert und haben das **Stahlmonster** ausgeschaltet. Das zweite erledigen wir mit einem gezielten Schuss aus unserer **Panzerfaust**. Auftrag erledigt!

mals im Panzer über den nun frei passierbaren, aber sichtlich demolierten Küstenstreifen.



Mit dem **Maschinengewehr** verteidigen wir die Küste Maldens gegen eine Invasion.

Eine Frage der Taktik

Sobald Sie als David Armstrong zum Lieutenant befördert worden sind, führen Sie selber Einheiten ins Gefecht. Was also vorher die KI übernommen hat, ist ab sofort Ihre Aufgabe. Sie befehlen dann Ihren Schützen, sich hinter Bäumen zu postieren, dem Panzerfaust-Träger, heran kommende Stahlriesen ins Visier zu nehmen oder den Verwundeten, sich beim Sanitäter verarzten zu lassen. Für einen guten Überblick sorgt dabei die Strategie-Ansicht. In der sehen Sie sich und Ihre Mannen von oben. Eine Zoomfunktion erleichtert die Arbeit dabei erheblich. Damit Sie beim Planen der Vorgehensweise nicht erschossen werden, lässt sich die Zeit extrem verlangsamen. Mit der Beschleunigungsoption verkürzen Sie hingegen lange Transportsequenzen. Wenn Sie selbst am Steuer sitzen, sollten Sie die Funktion allerdings nicht aktivieren. Sonst hängt Ihr Vehikel schneller an einem Baum, als Sie »Totalschaden« sagen können.

So klingt der Krieg

Während eines Gefechts hören Sie im Militär-Tonfall permanent Meldungen über Feindpositionen, sich nähernde Fahrzeuge und erledigte Gegner. Zur Sicherheit läuft das Gesagte am unteren linken Bildschirmrand als Text durch. Auch die Verluste aus den eigenen Reihen werden

dokumentiert. Wenn Sie beispielsweise mit einer Infanterie-Einheit eine Panzerkolonne zerstören müssen, und der Kamerad mit dem Raketenwerfer fällt aus, wird das prompt vermerkt. Dann heißt es Panzerfaust auf sammeln und die Ungetüme selber zerbröseln. Die ganze Action ist mit sattem Sound untermalt: Maschinengewehre rattern, Panzerketten rasseln und quietschen, Helikopter dröhnen am Himmel. Stimmige Musik untermalt die Zwischensequenzen. Plaudereien zwischen Ihnen und Ihren Kameraden laufen entweder in Cutscenes oder direkt im Spielgeschehen ab. Sie haben aber keinen Einfluss darauf.

Pfiffige Kollegen, clevere Feinde

Die Gefechte in **Operation Flashpoint** bestreiten Sie meist mit vielen Kameraden. Dabei schafft es die vorzügliche KI, Ihnen reale Kumpane vorzugaukeln. Die Jungs schmeißen sich bei Feindkontakt auf den Boden, robben hinter Büsche und melden sich, falls sie verletzt sind. Besonders als Truppenkommandant profitieren Sie enorm von der Eigenständigkeit der Kämpfer: Ohne Befehl folgen Ihnen die Untergebenen in einer lockeren Formation. Um einem Fahrer den Auftrag zu geben, Kollegen aus einem nahen Dorf abzuholen, reicht ein Klick auf den entsprechenden Punkt der Karte, und der Gute braust ohne weitere Order davon. Die Gegner sind allerdings vom gleichen Kaliber. Sie suchen sogar mit dem Fernglas den Horizont nach Ihnen ab. Bei mehrmaligem Durchspielen der gleichen Mission werden Sie feststellen, dass sich die künstliche Intelligenz immer ein bisschen anders verhält als vorher. Eine schnelle Reaktion Ihrerseits auf die veränderte Situation ist deshalb überlebenswichtig.

Speicherleid und Kadettenfreud

Großer Nervfaktor ist das Speichersystem. Pro Mission dürfen Sie nur einmal selber den Spielstand sichern. Die restliche Zeit

arbeitet eine automatische Speicherfunktion. Dann erscheint eine Meldung, dass Sie an einem bestimmten Punkt wieder ins Spiel einsteigen können. Leider wurden wir beim Test das Gefühl nicht los, dass die Punkte oftmals wahllos gesetzt sind. In ein paar sehr schweren und langen Missionen trat die Funktion nur ein einziges Mal in Kraft, in kürzeren hingegen

Gunnar Lott



Hier stimmt alles

Selten ist mir bislang eine so realistisch-fordernde Spielumgebung untergekommen: Einmal zu lange in Deckung geblieben, während die Kameraden ins Feuer rennen,

schon steht hinterher ein Gespräch mit dem General an. Operation Flashpoint erfüllt alle Erwartungen, die ich an ein so komplexes Szenario stelle, ohne dabei den Krieg an sich zu verherrlichen. Zu kritisieren habe ich fast nichts: Neben der eingeschränkten Speicherfunktion nerven eigentlich bloß die langen Wege, die mein Alter Ego in den Einsätzen zu Fuß zurückzulegen hat.

Peter Steinlechner



Operation Knisterspannung

PC-Soldaten können schon mal die Maus entschärfen: Nach den ersten paar Stunden Operation Flashpoint wollte ich meine Nato-

Kameraden gar nicht mehr allein lassen. Auf den umkämpften Inseln entsteht ein virtueller Konfliktschauplatz, der mit jeder Mission mehr und mehr an Tiefe gewinnt. Umkämpfte Dörfer und Rückkehr in verlorenes Terrain haben mich mit der fiktiven Region auf fast schon unheimliche Art vertraut gemacht. Gut finde ich, wie gut die Gratwanderung zwischen unterhaltsamem Spiel und ernsthafter Simulation klappt. Letztlich macht das Ding vor allem Spaß. Trotzdem sind mehr als genug scheinbar realistische Details vorhanden, um glaubwürdig zu wirken – von den Waffen bis zu den Einsätzen.

Abgesehen von der Speicherfunktion stören mich nur die vielen kleinen Schlampereien in Sachen Grafik. Von seltsam verstauchten Polygon-Kollegen bis zu unpassenden Texturen gibt es zu viele Macken, die durch sorgfältigere Programmierung hätten verhindert werden können. Am Fazit ändert das nichts: Wer sich auch nur ein bisschen für Militärisches interessiert, kommt an diesem Spiel nicht vorbei.

Petra Schmitz



Im Zentrum des Sturms

Es gibt Programme, die spielt man wegen des genialen Missionsdesigns. Eine spannende Story kann ein anderer Motivationsgrund sein.

Bei Operation Flashpoint trifft beides zu. Aber der eigentliche Grund für meine regelmäßige Rückkehr auf die Inseln ist das mitreißende Gefühl, ein Teil des Ganzen zu sein: Ich sitze mit den Kameraden auf der Ladefläche eines Truppentransporters und lausche ihren Gesprächen. Ich schleiche mich bei Nacht mit einer kleinen Gruppe in ein Tal, um ein Munitionslager zu sprengen. Ich bin mittendrin, wenn mein Infanterietrupp eine Stellung stürmt und gleichzeitig Helikopter den Feind mit Raketen beharken. Und hinter all dem agiert eine der cleversten KIs, die jemals als Soldat getarnt über die Rechner getobt ist.

Hässliche Bäume, schöne Inseln

Jetzt etwas Kritik: Grafisch ist Operation Flashpoint sicher nicht Weltklasse, obwohl die Landschaft auf Distanz einfach himmlisch wirkt: Ich hätte mir mehr Farbvariationen gewünscht. Und mit der eingeschränkten Speicheroption kann ich mich auch nur schwer anfreunden. Doch was sind diese kleinen Mankos gegen die atemberaubend spannenden Panzer- und Infanterie-Gefechte? Und was interessieren mich hässliche Bitmap-Bäume, wenn ich dafür drei ganze Inseln bekomme? Da kann General Guba auffahren, was er will: In absehbarer Zeit wird er meine virtuellen Kollegen und mich nicht los.

öfter. Deshalb ist es ratsam, eine Mission erst immer im einfacheren Kadetten-Modus zu starten, um sich umzusehen. Mehr Hitpoints und hilfreiche

Wegmarkierungen erleichtern das Überleben. Später können Sie den Veteranen-Modus wählen. Dann müssen Sie sich Ihren Weg über Kompass, Karte und Uhr selber suchen.

Knackige Missionskost

Abseits der Kampagnen-Pfade warten noch zehn Einzelmissionen auf Sie. Einmal müssen Sie beispielsweise mit einem Kampfhelikopter ein Platoon lahm legen, dann wieder in der Dämmerung ein feindliches Lager infiltrieren und schweres Kampfgerät sabotieren. Da für erfahrene



In der **Strategie-Übersicht** sehen Sie Ihren Trupp von oben und können mit einem einfachen Klick auf das Gelände den Soldaten neue Positionen zuweisen.

Spieler zehn Einsätze flugs durchgespielt sind, liegt dem Programm noch ein Missions-Editor bei, mit dem Sie eigene Szenarios entwerfen können.

Serverschlachten

Szenario, Atmosphäre und vor allem das schon im Singleplayer-Modus eindrucksvolle Zusammenspiel der Soldaten machen **Operation Flashpoint** zum Multiplayer-Kracher mit Tiefgang. Mehrere Modi sind schon fest eingebaut, fünf weitere sollen kurz nach Erscheinen zum Download angeboten werden. Neben dem klassischen Deathmatch und Capture-the-flag gibt es bereits Cooperative, King-of-the-hill und Hold-the-city. Bei Letzterem müssen Sie einen



Deutlich zu erkennen: Die **Bäume** bestehen nur aus übereinander gelegten Bitmaps.

legten Einheitentyp wie Anführer oder gemeiner Soldat.

Unsere Testversion

Dank guter Kontakte konnten wir uns schon drei Wochen vor Heftschluß die Testversion direkt in England abholen. Dadurch konnten wir **Operation Flashpoint** durchspielen und auch den Multiplayer-Modus exzessiv testen. In der Testversion waren lediglich zehn Spieler pro Partie möglich. In der Verkaufsversion sollen es zwölf sein. Nach Aussagen von Bohemia Interactive hängt die Anzahl nur an der Kapazität des genutzten Servers. Also: je stärker der Server, desto mehr Mitstreiter. Damit hätte **Operation Flashpoint** den ersten Multiplayer-Modus, dessen Spielerzahl nur von der Hardware abhängig ist. Diese Angaben können wir erst prüfen, wenn die Server-Software (nach Release des Spiels) fertig wird. **PET**



Auch **Humor** hat in Operation Flashpoint seinen Platz. Die Soldaten langweilen sich in ihrem Camp und spielen »Ich sehe was, was du nicht siehst«, Anfangsbuchstabe »G«.

Operation Flashpoint

Genre: Taktik-Action Anspruch: Fortgeschrittene, Profis Sprache: Deutsch
Entwickler: Bohemia Interactive Publisher: Codemasters, (0190) 90 00 45 Preis: ca. 70 Mark

MULTIPLAYER

Internet (12 Spieler) Netzwerk (12 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, CTF, Coop., Hold the City, King of the Hill

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 450 MByte Installationsgröße 3D-Karte mit 16 MByte	CPU mit 750 MHz 128 MByte RAM 450 MByte Installationsgröße 3D-Karte mit 32 MByte	CPU mit 1.000 MHz 256 MByte RAM 450 MByte Installationsgröße 3D-Karte mit 64 MByte

ALTERNATIVEN

Rogue Spear (82%, GS 11/99)
Rasanter Mix aus Action und Taktik im Tom-Clancy-Universum, mit kleinen KI-Schwächen.

Delta Force 3 (80%, GS 1/01)
Actionlastiger Taktik-Shooter mit Mängeln in der Gegner-KI und unspektakulärer Grafik.

WERTUNG

Grafik:	Gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Sehr gut

Taktik-Shooter der Extraklasse mit filmreifer Story.

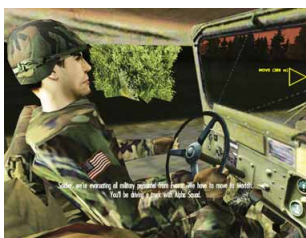


Beispiel-Mission: Strange Meeting

Einsatz im Morgengrauen

1 Morgengrauen

Das fängt fast schon zu harmlos an: Ein Soldat bringt mich in der Morgendämmerung im Jeep zum Sammelplatz. Ich mache es mir auf dem Beifahrersitz bequem, gucke mir in aller Ruhe die Umgebung an, wir plaudern ein bisschen.



2 Aufbruch

Jetzt sitze ich selbst am Steuer eines Mannschaftstransporters. Unser Convoy soll von Le Moule in Richtung Morton fahren. Unterwegs der neue Befehl: »Trennen Sie sich von den anderen Fahrzeugen, und überprüfen Sie Geräusche rechts der Route.«



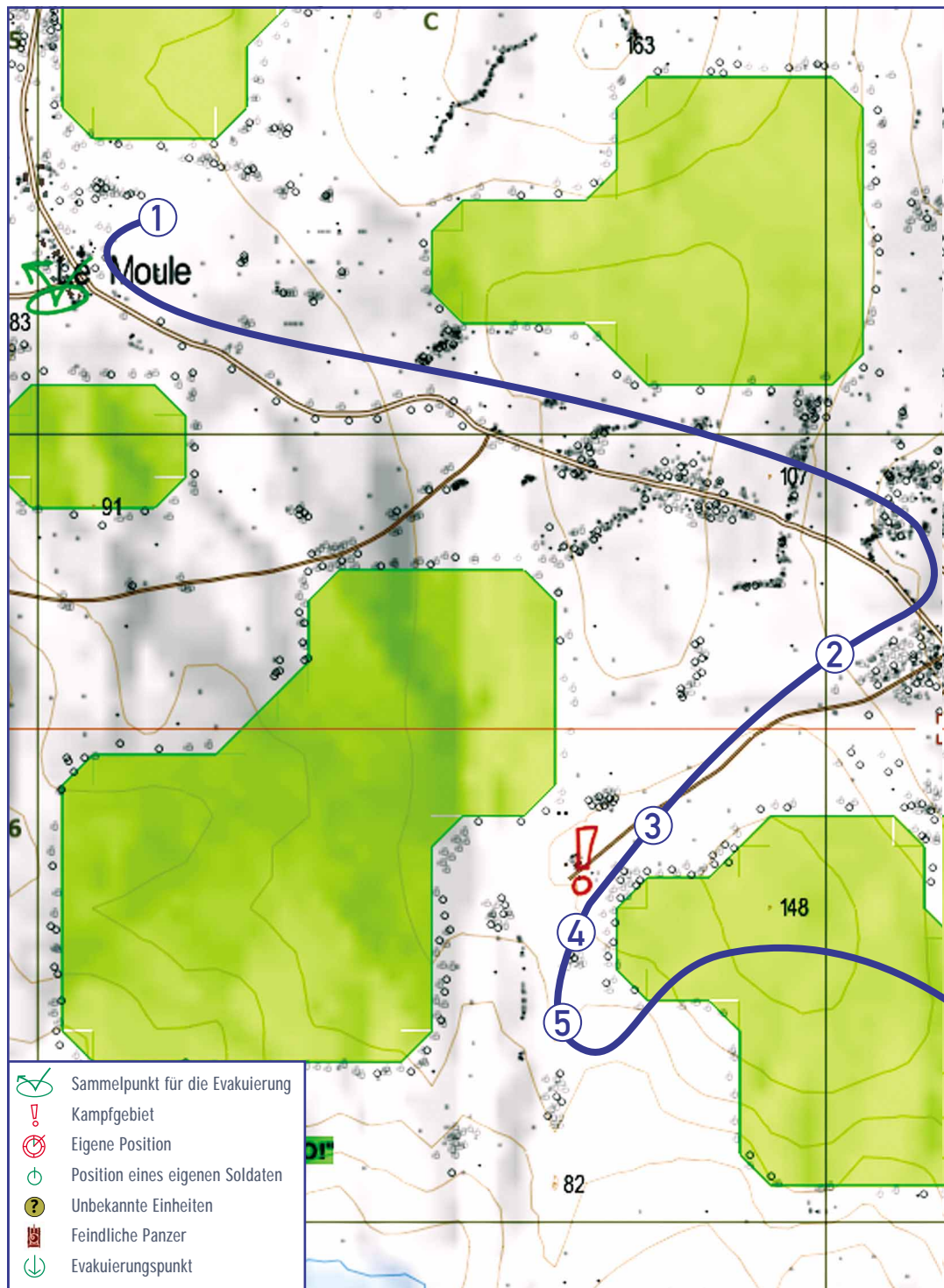
3 Alles ruhig

In Kampfmunter verlassen die Kameraden den Truck und stehen auf einer großen Wiese unterhalb des Waldrandes. Am Horizont geht die Sonne auf. Alles scheint friedlich, weit und breit ist niemand zu sehen. Was mag hier los sein?



4 Hinterhalt

Plötzlich fallen Schüsse. Scharfschützen nehmen uns aufs Korn, wir stehen wie auf dem Präsentierteller. Fluchend werfe ich mich auf den Boden. Jetzt höre ich auch MP-Feuer von der anderen Seite, Chaos bricht aus. Viele meiner Kameraden fallen.



Einfach nur ballern reicht nicht in Operation Flashpoint. Dafür passiert viel zu viel in den komplexen Aufträgen. Peter Steinlechner zeigt Ihnen als Infanterist David Armstrong, welche Überraschungen Sie in der Mission »Strange Meeting« erwarten. Darin sind Sie zwischen den Städtchen Le Moule und Morton unterwegs.



5 Zu Fuß weiter

Ich entkomme mit wenigen Kameraden. Der Truck ist zerstört, wir müssen zu Fuß weiter. Die Einsatzleitung meldet per Funk einen neuen Treffpunkt. Vorher sollen wir einen Bauernhof untersuchen. Danach sind nur noch ein Offizier und ich übrig.



6 Gewaltmarsch

Gemeinsam marschieren wir so schnell wie möglich durch dichten Wald, immer wieder stoßen wir auf feindliche Patrouillen. Entweder umschleichen wir sie oder schalten sie aus. Mein Vorgesetzter hat es eilig, ich komme ganz schön ins Keuchen.



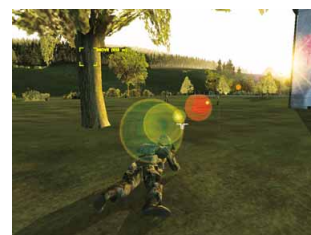
7 Tödlicher Fehler

Bei Morton geht etwas vor sich. Feindliche Panzer sind unterwegs. Der Offizier erteilt mir einen Befehl: Ich soll am Wald warten, er will sich das mal aus der Nähe ansehen. Ein paar Minuten später rauschen seine Todesschreie durchs Funkgerät.



8 Herzrasen

Ich muss durch Morton in die Wälder auf der anderen Seite. Es gibt nur eine Chance: Ich schleiche wie eine Maus. Geräuschlos krabbele ich am Ufer entlang, dann am Rücken der Wachen vorbei. Mein Herz rast, jeden Augenblick können die sich umdrehen!



9 Gefangen?

Ich bin am Zielort. Aber was ist das? Überall liegen leblose Körper! Hinter mir höre ich eine Stimme in gebrochenem Englisch: »Hände hoch!« Gott sei Dank, sie schießen nicht gleich. Der Einsatz ist vorbei – aber jetzt wird es erst richtig spannend...



PS