

Mit Gewehr, Panzerkanone und Rakete

Operation Flashpoint

Die Nato und sowjetische Putschisten geben sich in hochspannenden und ultra-realistischen Kampfeinsätzen die Ehre – und Sie befinden sich mittendrin.



Auf Video-CD:
exklusives Multi-
player-Video

WWW

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

Wir schreiben das Jahr 1985. Der Kalte Krieg nähert sich durch die Wahl Gorbatschows zum sowjetischen Staatschef seinem Ende. Anhänger der alten Ordnung haben sich auf einem Eiland verschanzt, um von dort aus einen Putsch gegen Glasnost und Perestrojka zu planen. Pech gehabt – auf der Nachbarinsel liegt ein geheimer Nato-Stützpunkt. Kurzerhand wird von dort aus eine Kampfgruppe zu den Beton-Kommunisten geschickt. Doch die haben sich bereits fast alles besorgt, was an Waffen und Kriegsfahrzeugen Mitte der Achtziger zur Verfügung steht. Beim Spielen der zweiten offiziellen Preview-Version des taktischen 3D-Action-

spiels **Operation Flashpoint** haben wir schon mal versucht, den Widerstand zu brechen.

Ansichtssachen

Operation Flashpoint spielt sich wie ein taktischer 3D-Shooter – mit einigen kleinen, aber feinen Unterschieden. Zunächst einmal können Sie von der Ego- zur **Tomb Raider**-Perspektive wechseln. Das funktioniert auch, wenn Sie in einem der vielen Fahrzeuge sitzen. Ob Panzer, Skoda oder Helikopter – sowohl Cockpit- als auch Außenansicht sind wählbar. Wenn Sie in einer Mission die Führung zugeteilt bekommen, schalten Sie mit einem Tastendruck in die Vogelsicht, die wir bis dato nur aus Strategiespielen kennen. So zoo-



Da **Plaudereien** nicht zwangsweise in einer Zwischensequenz stattfinden, können Sie die zwei Soldaten durch einen Sprung vom Lkw einfach ignorieren.

men und drehen Sie die Karte nach Belieben und geben Ihren Einheiten Anweisungen.

Operation Flashpoint strotzt nicht gerade vor Farbfülle. Die Inseln sind in Braun- und Grüntönen gehalten. Wenn Sie frühmorgens einem neuen Einsatzziel entgegenfahren, strahlt Ihnen die Sonne ins Gesicht. In der Abenddämmerung färbt sich der Himmel rot, und zwischen Häusern entstehen tiefe Schattentäler – in denen sich Feinde verbergen. Die Animationen basieren auf Motion-Capturing und sind gut gelungen.

Grünschnäbel und alte Hasen

Zu Beginn der Kampagne entscheiden Sie, ob Sie lieber als Kadett oder Veteran in die Schlacht ziehen. Als alter Hase steigt der Anspruch an Ihre Eigenleistungen; im Kadett-Modus unterstützt Sie noch eine Markierung bei der Wegfindung auf den riesigen, frei begehbaren Inseln. Als erfahrener Kämpfer können Sie lediglich Karte und Kompass zu Rate ziehen. Grünschnäbel haben einen weiteren Vorteil – sie beißen dank mehr Hitpoints nicht



Den mit Luft-Boden-Raketen und Maschinengewehr bestückten **Helikopter** lenken wir den Feinden im Dorf entgegen. (1024x768)



Die komplett geladenen Inseln sind riesig. Truppen beharren sich nicht selten über Distanzen von mehreren hundert Metern. Beim Zielen über Kimme und Korn schaltet das Spiel deshalb automatisch in den **Zoom**.

so schnell ins Inselgras wie ein Fortgeschrittener.

Die riesige Kampagne von **Operation Flashpoint** soll 30 Missionen enthalten, die im Umfang stark variieren. Mal gilt es lediglich, ein kleines Waldstück zu durchforsten, mal müssen Sie mit Ihren Kameraden gleich drei brandgefährliche Einsätze nacheinander absolvieren. Dabei sollen Sie dank geschickt scripted Vorfälle niemals den

Eindruck bekommen, nur stupide Ihre Aufträge abzuarbeiten. Ein Beispiel: Sie haben mit Mühe einen Kampf überstanden und sitzen nun angeschlagen auf dem Truppentransporter. Um Sie herum die verwundeten Kameraden. Plötzlich fallen Schüsse. In einem kleinen Ort haben sich Reste der feindlichen Einheiten verschanzt. Nun gilt es, mit wenig Munition die verbliebenen Gegner auszuschal-

ten. Pro Einsatz sollen Sie nur einmal selber speichern dürfen. Danach tritt eine Autosave-Funktion ihren Dienst an.

Gruppenbewegungen

Viele Multiplayer-Clans versprechen sich von **Operation Flashpoint** neuen Wind im Online-Alltag. Bohemia Interactive versprach zu Beginn Partien mit bis zu 500 Teilnehmern. Wir konnten in der Preview-Version nur mit zehn spielen – fünf auf jeder Seite. Modi, die bereits zur Verfügung standen, waren klassisches Deathmatch, Cooperative und Capture-the-flag. Vor allem die kooperativen Missionen können durch die großen Entfernungen extrem lang

dauern. Allein die gemeinsame Fahrt vom Lager zum Einsatzgebiet nimmt schon mal gute fünf Minuten in Anspruch. Und wer sofort einen kritischen Treffer einsteckt, muss bis zum Ende warten.

PET



In der **Außenansicht** lassen sich Jeeps wesentlich besser um die dicht stehenden Bäume herumsteuern. (800x600)



Mit unserem Team nähern wir uns **robbend** (Außenansicht) dem Feindgebiet. (1024x768)

Operation Flashpoint

Genre: 3D-Action **Entwickler:** Bohemia Interactive
Termin: Juni 2001 **Ersteindruck:** Sehr gut

Petra Schmitz: »Bohemia Interactive könnte mit seinem ersten großen Projekt einen richtigen Kracher landen. So viel Mittendrin-Feeling hatte ich bei einem Kriegs-Shooter noch nie. Daran ändert auch die etwas dröge Grafik nichts. Jetzt fehlt nur noch ein verbesserter Multiplayer-Modus.«