

Heißer Kalter Krieg

Flashpoint 1985

Die berühmte »Was wäre wenn«-Frage ist nicht nur unter Wissenschaftlern beliebt. Auch die Spiele-Industrie entdeckt sie immer wieder neu.

Ein feindlicher Scharfschütze hat unseren Kameraden verletzt – jetzt heißt es schnell handeln! Beachten Sie die realistischen Schatten.



Die Sowjetunion befindet sich im Umbruch. Die Regierung unter Gorbatschow strebt eine politische Versöhnung mit den Vereinigten Staaten an. Doch die Situation gerät plötzlich außer Kontrolle, als die Armee des Regierungsgegners Vasilii Guba Atomwaffen in ihre Gewalt bringt. Das ist das Ausgangsszenario des taktischen 3D-Actionspiels **Flashpoint 1985** der

Prager Firma Bohemia Interactive. Ab März 2001 sollen Sie als Ivan Gastovski den drohenden Nuklearschlag verhindern – mit Hilfe amerikanischer Truppen.

Rollentausch

Bisher war Ihre Aufgabe in genreverwandten Spielen wie **Hidden and Dangerous** oder **Rogue Spear** von Anfang an festgelegt. Sie waren der Anführer einer Elite-Einheit, die es durch die Missionen zu lenken galt. **Flashpoint 1985** hingegen will Ihnen die Wahl lassen: Sie sind entweder der Anführer einer bis zu elf Mann starken Spezialtruppe – oder einfacher Soldat. Im letzten Fall erhalten Sie Befehle durch den von der KI gesteuerten Boss. Sie dürfen sich aber auch als einsamer Scharfschütze auf Dächern positionieren oder gar als Hubschrauberpilot

in die Lüfte schwingen. Panzer stehen ebenfalls zur Verfügung. Bei jedem Gefährt haben Sie dann die Wahl zwischen Cockpit-Perspektive und Außenansicht. Letztendlich will Bohemia Interactive fast jeden Gerätetyp einbinden, der Mitte der achtziger Jahre im Einsatz war.

In Wind und Wetter

Laut Hersteller soll die physikalische Engine von **Flashpoint 1985** Witterungsverhältnisse nahezu perfekt simulieren kön-

nen. Der Wind wird Ihnen nicht nur um die Ohren pfeifen, sondern auch die Flugbahn Ihrer Gewehrketten beeinflussen. Die Tageszeiten sollen sich merklich ändern, und mit ihnen die Schatten. Nachts überspannt ein realistischer Sternenhimmel das Szenario, an dem Sie sich orientieren können. Weitere Hilfsmittel sind der Kompass, eine Uhr und Gebietskarten, die zur Standardausrüstung Ihrer Soldaten gehören. Die Karten zeigen die wichtigsten topographischen Merkmale wie Hügel, Dörfer und Wälder. Letztere sind übrigens nicht nur simple Bitmaps am Horizont: Vom Rand aus bis zu 150 Meter begehbar, bieten sie Schutz vor feindlichen Spähern und Gewehrketten. Um eine möglichst echt wirkende Welt zu erschaffen, hat das Kampfterrain eine natürliche Begrenzung. **Flashpoint 1985** spielt nämlich ausschließlich auf (imaginären) Inseln. **PET**



Jeder Ihrer Kameraden sieht anders aus.



Sie können alle Kriegsgeräte benutzen. Auch diesen Panzer.

Flashpoint 1985

Genre: 3D-Action **Hersteller:** Bohemia Interactive
Termin: 1. Quartal 2001 **Ersteindruck:** Gut

Petra Schmitz: »Flashpoint 1985 wird bestimmt meine Pfadfinderseele wachkitzeln. Ich freue mich besonders auf die Einsätze, die mich durch realistische Wälder robben lassen. Da werden Kindheitserinnerungen wach.«