



# HALL OF FAME

## Operation Flashpoint

Ein Meilenstein des Action-Genres: Niemals zuvor war ein Taktik-Shooter so groß und so fordernd zugleich.



Die Grafik von **Operation Flashpoint** war zweckmäßig, aber bei weitem nicht schön.



Ein Höhepunkt: mit mehreren **Panzern** in Formation durch die Landschaft zu brettern.

### Deswegen legendär

- riesige Spielwelt
- enorm abwechslungsreich
- enorm realistisch
- umfangreicher Editor

Vor etwas mehr als acht Jahren wurden die Begriffe »Größe« und »Realismus« für militärische Spiele neu definiert. Ein kleines, bis dato völlig unbekanntes Entwicklerteam aus Prag trat mit einem Programm auf den Plan, das einen hypothetischen Ost-West-Konflikt beschwor, dabei aber so realistisch war wie kein vergleichbarer Titel zuvor.

Bohemia Interactives **Operation Flashpoint: Cold War Crisis** spielt im Jahr 1985 irgendwo im Mittelmeer. Der fiktive Inselstaat Everon soll dem erkommunistischen und größtenwahnsinnigen General Guba und seiner Armee als Ausgangspunkt für einen Putsch gegen die Regierung Gorbatschows dienen. Dumm: Auf einer der Nachbarinseln unterhält die NATO einen geheimen Stützpunkt. Klar, dass es Zoff gibt.

### Wahre Größe

Was seinerzeit sofort auffiel war das gigantische Schlachtfeld von **Operation Flashpoint**. In einer der ersten Missionen muss der Spieler aus einem umkämpften Gebiet fliehen. Wer will, kann laufen, wer clever ist und schneller unterwegs sein möchte, klagt ein Zivilfahrzeug. Doch auch hinterm Lenkrad dauert's erstaunlich lange zum Zielpunkt. Ein echtes Gefühl für die Größe der Inseln stellt sich allerdings erst etwas später am Steuerknüppel eines Helikopters ein. Selbst mit dem Fluggerät vergehen mehrere Minuten, um etwa die Insel Everon mit zirka 100 Quadratkilometern Fläche einmal zu überfliegen.

Das damals technisch Erstaunliche dabei: Das gesamte Grundgerüst des Eilands liegt stets im Arbeitsspeicher. Nur die Spielfiguren und Texturen werden (fast) unmerklich nachgeladen.

### David und die anderen

Nicht nur in Sachen Terrain ist **Operation Flashpoint** groß. Auch die Möglichkeiten und Aufgaben sprengen alles bisher Dagewesene. Die Spieler dürfen jedes Ve-

hikel besetzen (sogar Traktoren!) und damit theoretisch auf Erkundungstour über die Inseln gehen. In der Praxis ist das allerdings schwer möglich, denn hinter nahezu jedem Baum lauert der gut organisierte Feind.

Die 40 Missionen umfassende Kampagne beginnt in der Rolle des Infanteristen David Armstrong, der zunächst lediglich den Anweisungen der Vorgesetzten folgen muss. Bald allerdings geht's als James Gastovski allein in nächtliche SpecOps-Schleichereien, um feindliches Kriegsgerät zu sabotieren, später als Commander Robert Hammer in Panzereinsätze und als Sam Nicholls ans Steuer von Helikoptern. Der rote Faden durchs Spiel bleibt allerdings Armstrong, der sich zum Lieute-

nant mausert und schließlich sogar seine eigene Truppe befiehlt. Die zig Optionen, um die Männer zu steuern, liegen in einem unkomfortablen Menü, das Einarbeitszeit und eine hohe Frustrationsresistenz erfordert. Doch die Faszination, die **Operation Flashpoint** durch Größe und Realismus verbreitet, macht das erträglich.

Nicht wenige Menschen sind so angetan von dem Programm, dass sie mit dem beiliegenden umfangreichen und vergleichsweise einfach zu bedienenden Editor eigene Missionen entwerfen. Dank des Editors, der Modding-Freundlichkeit und der Multiplayer-Modi von **Operation Flashpoint** entsteht eine riesige und hingebungsvolle Community, die bis heute aktiv ist. **PET**

### OPERATION FLASHPOINT TAKTIK-SHOOTER

PUBLISHER	Codemasters	ORIGINALRELEASE	2001
ENTWICKLER	Bohemia Interactive	CA. PREIS	10 Euro
QUELLE	Amazon	USK	ab 16 Jahren
SPRACHE	Englisch		

**HARDWARE MINIMUM SO LÄUFT'S** CPU mit 500 MHz, 128 MB RAM  
Operation Flashpoint läuft problemlos unter Windows XP und Vista.

**FAZIT** Ein Meilenstein, dessen Faszination bis heute unerreicht ist.