



# Battlefield 1942

Wir haben in Solokampagne und LAN auf den berühmtesten Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs um jeden Polygon-Zentimeter gekämpft.

## WWW

www.gamestar.de:  
zusätzliche Bilder in  
screenshot-Galerie  
spieleserver auf  
amestar.de/premium

## Facts

44 Fahrzeuge  
5 Soldaten-  
klassen  
16 riesige  
Schlachtfelder  
4 Multiplayer-  
Modi

**A**larmbereitschaft auf einem riesigen Flugzeugträger der japanischen Pazifikflotte. Der Schlüssel zum Sieg im Stillen Ozean liegt auf der Inselgruppe am Horizont: Midway. Aufgeregte Soldaten zwingen sich in Landungsboote oder machen an Deck ihre Flieger startklar. Das gleiche Bild nur ein paar Meilen weiter nördlich an Bord von Schlachtschiffen der US-Marine. Wenig später prallen die Truppen bei dem Atoll aufeinander. Klingt wie ein nachkolorierter Kriegsfilm aus den Fünfzigern, ist aber der Taktik-Shooter **Battlefield 1942**.

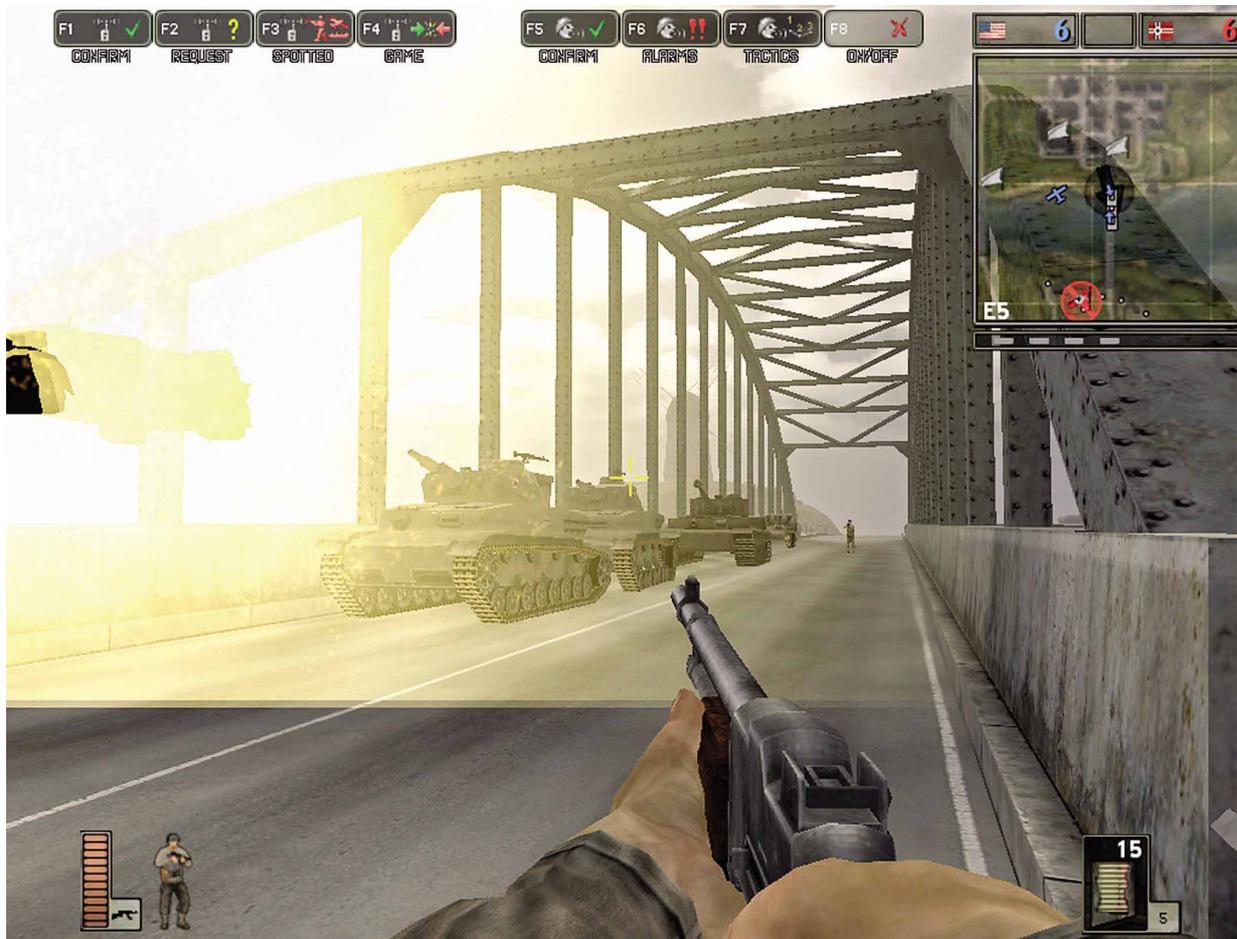
## Häuserkampf und Inselhüpfen

Die Schlachtfelder sind klar auf teamorientiertes Multiplayer-Spiel ausgerichtet. Da aber bis Redaktionsschluss noch kein Betrieb auf den **Battlefield 1942**-Servern im Internet herrschte, hat sich unsere Testmannschaft für Solomodus und lokales Netzwerk mustern lassen. In der Kampagne kämpfen Sie sich durch 16 berühmt-berüchtigte Gefechte des Zweiten Weltkriegs. Zwischen Stalingrad und Wake Island im Pazifik bereisen Spieler Orte quer über den gan-

zen Globus. Dabei erkennen Sie militärische Operationen wieder, an denen sich schon Drehbuchautoren bedienten, etwa das Unternehmen »Market Garden«. Dessen Ziel ist die Eroberung der Brücke von Arnheim. Vor dem Waffengang entscheiden Sie immer, für welche Seite Sie mit Maus und Tastatur antreten wollen: Achsenmächte oder Alliierte. So durchkreuzen etwa die Briten in der Solo-Kampagne die Pläne von Wüstenfuchs Rommel in Nordafrika. Dagegen versuchen die Deutschen, die große Invasion in der Normandie zu verhindern.

## Einfache Fahrt nach Tobruk, bitte!

Vier Spielvarianten bietet **Battlefield 1942** für Multiplayer-Söldner: Deathmatch, Capture-the-Flag, Co-Op und Conquest. Letzteres ist das Herzstück des Spiels und gilt auch als Regelwerk in der Solo-Kampagne. Jede Mannschaft erhält – abhängig von der gewählten Karte – eine bestimmte Anzahl so genannter »Tickets«. Diese Helfenfaherkarten brauchen gefallene Polygon-Krieger, um nach wenigen Sekunden wieder auf dem Feld der Ehre zu stehen.



auf der Brücke von Arnheim stößt ein deutscher Panzertrupp vor.



Als **Bordschütze** im Flugzeug sind Sie von den Künsten des Piloten abhängig.

Außerdem verlieren die Teams nach und nach die begehrten Wiedergeburtsscheine, wenn der Gegner mehr als die Hälfte der Schlüsselpositionen einer Karte hält. Die müssen Spieler mit der jeweiligen Landesflagge markieren, um die neue Position als Einstiegspunkt benutzen zu können. Deshalb entbrennen um diese »Respawn«-Stationen meist erbitterte Stellungskriege. Die Tickets sind nämlich Einwegboni und erneuern sich nicht. Wer seine Fahrkarten zuerst verbraucht, verliert die Partie.

### Für Freizeit-Rambos geschlossen

Die Kontrahenten treten mit fünf Soldatenklassen an. Deren Ausrüstung bestimmt ihre Stärken und Schwächen. Der Ingenieur geht mit seinem mickrigen Standard-Gewehr in direkten Auseinandersetzungen oft unter. Im Gegenzug sorgen seine Sprengladungen mit einem

Schlag in kompletten Bunkeranlagen für Zwangsräumung. Brüllt ein verletzter Recke »Medic«, kommt hoffentlich der Sanitäter und flickt ihn wieder zusammen. Die Kundschafter einer Mannschaft legen mit dem Scharfschützengewehr auf die Feinde an oder suchen mit dem Feldstecher Ziele für die Artillerie. Gegen anrückende Stahlkolosse hilft die Panzerfaust des Anti-Tank-Soldaten, damit knackt er auch Tigerpanzer wie eine Sardinenbüchse. Als Einziger stürmt der MP-Schütze die Front, ohne bei jedem Schuss nachzuladen. Meistens wählen



Robbend wagen wir mit unseren Kameraden den gefährlichen **Vorstoß** zur japanischen Stellung.

Sie die Berufsgruppe aus, die das Team gerade am dringendsten als Verstärkung braucht. Allerdings ist besonders der Arzt meist arbeitslos, denn schon ein genauer Treffer kann für seine Kollegen tödlich sein. Wildes Losbolzen endet im sicheren Desaster; überlegtes Vorgehen im Team ist in **Battlefield 1942** Pflicht.

### Trittbrettfahrer und Bruchpiloten

Wundervoll durchdacht ist in **Battlefield 1942** das Vehikel-System. Auf den riesigen 3D-Karten finden Sie alles, was in

die zeitgenössische Armee garage gehört: vom Sherman-Panzer über Propellermaschinen bis hin zum gewaltigen Flugzeugträger (der auch Landung-



Im letzten Moment halten wir den alliierten **Panzer** auf.

## Technik-Check

### Auflösung

Mit 600 MHz und Geforce-1-Karte läuft Battlefield in 640x480 flüssig. Um das Spiel in 1024x768 ruckelfrei zu genießen, muss es eine 1,0-GHz-CPU mit Geforce 3 sein. Für die maximal mögliche Bildqualität verlangt Battlefield bei 640x480 und 16 Bit nach einer 2,0-GHz-CPU mit Geforce 4 Ti.

### RAM/Festplatte

Mit Win 98/ME benötigen Sie minimal 128 MByte RAM, für XP sollten es 256 sein. Auf der Festplatte erobert Battlefield 1,2 Gigabyte.

### Tuning-Tipps

**TIPP 1:** Die meisten Frames bringt eine Reduzierung von Auflösung und Farbtiefe auf 640 mal 480 Pixeln und 16 Bit.

**TIPP 2:** Setzen Sie einen geringeren Wert für »Sichtweite« und »Texturqualität« in den Grafikoptionen, wenn das Spiel ruckelt.

**TIPP 3:** Um mehr Frames zu erreichen, stellen Sie die Grafikgeschwindigkeit unter »Optionen/Grafik« auf »Niedrig«. Das ist zwar reichlich unlogisch, bringt aber den gewünschten Effekt.

Die Performance-Tabelle		Voodoo2	TNT	Voodoo3	TNT 2	Voodoo5	Geforce 1/2/MX	Kyro2	Geforce 2	Radeon 8500	Geforce 3/4Ti
CPU mit 400 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 600 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 800 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich



Per **Fernglas** markiert der Kundschafter Artillerieziele.



Unsere Landungstruppen verlassen den gigantischen Flugzeugträger, den Sie sogar selbst steuern dürfen.

simpleLandmine knackt auch mächtige Panzer, und genügend Beschuss mit einer Strandhaubitze versenkt sogar einen Flugzeugträger.

**Battlefield 1942** basiert auf einer eigens entwickelten Engine, die den riesigen 3D-Arealen spektakulär Leben einhaucht. Aus Flugzeugen überblicken Sie ganze Hügelketten oder schaukeln im Landungsboot bei spritzender Gischt Richtung Strand. Selbst Details wie das Minenspiel der Mitstreiter fängt die atmosphärische Grafik ein.

Aber auch bei **Battlefield 1942** ist nicht alles Gold, was glänzt. So gehören etwa die endlosen Ladezeiten des Programms an den Pranger. Je nach Hardware-Ausstattung schwanken die Wartepausen von zwei bis fünf Minuten. Die Power Ihres Rechners entscheidet auch, wie flüssig Sie sich auf den großen Arealen im Spiel fortbewegen. Bei geringen MHz-Zahlen geraten die Schlachten oft zur Diashows. Beachten Sie dazu bitte unseren Technik-Check. **PH**

## Petra Schmitz



### Neuer Favorit

Ich bin verhext – von einem Spiel. In dem kann man auf einem riesigen Flugzeugträger in einen Bomber klettern und damit den Feind aus der Luft beharken. Später springe ich mit dem Fallschirm ab, hüpfte am Boden dann in einen Jeep, heize in die gegnerische Basis und vermine dort die Startbahn. Oder aber man bleibt auf dem Flugzeugträger und setzt sich hinter eine der mächtigen Bordkanonen. **Battlefield 1942** ist schon jetzt für mich das Multiplayer-Spiel des Jahres.

Später springe ich mit dem Fallschirm ab, hüpfte am Boden dann in einen Jeep, heize in die gegnerische Basis und vermine dort die Startbahn. Oder aber man bleibt auf dem Flugzeugträger und setzt sich hinter eine der mächtigen Bordkanonen. **Battlefield 1942** ist schon jetzt für mich das Multiplayer-Spiel des Jahres.

struppen absetzt). Jeder Soldat darf sich in jeden Fahrersitz schwingen – egal, ob Schlachtschiff oder Stuka. Sie steuern bequem und physikalisch korrekt die Fahrzeuge mit Maus und Tastatur. Viele Vehikel bieten auch Platz für mehr als einen Insassen. Die restliche Besatzung feuert dann das Bordgeschütz oder kann einfach nur entspannt die Füße hochlegen, während es Richtung Front geht. Je mächtiger das Gefährt, desto schwieriger ist dessen Handhabung. So mancher Redakteur entpuppte sich bei unserem Test als Kunstfahrer im Jeep, bekam aber einen japanischen Torpedobomber beim Start kaum vom Rollfeld.

Schlappen der künstlichen Intelligenz waren aber die Ausnahme. Hervorragend ist den Designern auf den 16 Karten die Spielbalance gelungen. Eine

## Patrick Hartmann



### Schlachtfeld-Superlativ

Endlich bin ich als Spieler mittendrin statt nur dabei. Die gewaltigen Schlachten nehmen teils epische Ausmaße an und verbreiten

das Gefühl, in einem Hollywood-Film à la *Soldat James Ryan* mitzuspielen.

Dabei bieten sich auf jeder Karte neue Wege zum Erfolg. Erobern die Achsenmächte etwa einen wichtigen Brückenkopf, dann muss eine Fliegerstaffel oder Panzergruppe den Weg freimachen – Sie haben die freie Auswahl. Auf diese Weise gleichen Sie **Battlefield 1942** Ihren Vorlieben an und nicht umgekehrt.

### Drahtseilakt der Spielbalance

Für Solo- und Co-Op-Spieler bietet **Battlefield 1942** KI-Kameraden, deren Intelligenz sich stufenlos regeln lässt. Trotzdem agieren manchmal auch die gewieftesten »Bots« kaum nachvollziehbar oder einfach falsch. Beim Testen sind mehrmals CPU-Kollegen im Panzer über uns hinweggerollt oder haben ein strategisch wertloses MG-Nest hinter der virtuellen Front verbissen verteidigt. Solche

## Battlefield 1942

Taktik-Shooter



Publisher: EA Games, (0190) 754 464  
 Sprache: Deutsch  
 Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 25 S. Handbuch

Release (D): 20.9.2002  
 Preis: ca. 45 Euro  
 USK-Freigabe: ab 16 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 10 Minuten    Solo-Spaß: 20 Stunden    Multiplayer-Spaß: 100 Stunden

### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

- Pro**
- spannende Gefechte
  - riesiger Fuhrpark
  - echte Schlachtfeld-Atmosphäre
  - gut durchdachtes »Ticket«-System
  - große 3D-Maps

- Kontra**
- extrem hardwarehungrig
  - wechselhafte KI
  - lange Ladezeiten

### MULTIPLAYER

Internet (32 Spieler)    Netzwerk (32 Spieler)    Modem (0 Spieler)    an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original    Multiplayer-Modi: Deathmatch, Capture-the-Flag, Conquest, Co-Op

### HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2    TNT    Voodoo3    TNT2    Voodoo5    Geforce1/2/MX    Kyro2    Geforce2    Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz	CPU mit 900 MHz	CPU mit 1,4 GHz
256 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
1,2 GByte Installationsgröße	1,2 GByte Installationsgröße	1,2 GByte Installationsgröße
Geforce-Karte	Geforce-3-Karte	Geforce-4-Karte

### ALTERNATIVEN

**Operation Flashpoint** (88%, GS 7/01)  
 Anspruchsvoller Taktik-Shooter mit filmreifer Story und extrem schwerer Kampagne.

**C&C Renegade** (87%, GS 5/02)  
 Ego-Shooter mit tollem Multiplayer-Part, in dem auch Fahrzeuge eine tragende Rolle spielen.

### WERTUNG

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

Atmosphärische Weltkriegsschlachten mit tollen Maps.

