



Das Schild an der Wand rechts verbietet RDX – da zerschießen wir die Titan-Konsole eben!



Die Titanen verfügen über Bordgeschütze und können vom Commander bewegt werden.

Unlock'n'Roll

BATTLEFIELD 2142

Toll! Jede Menge cleverer Upgrades, Waffen und Vehikel sowie ein neuer Mehrspielermodus – jedoch wird der neuste Teil der Reihe die Macken seines Vorgängers nicht los.



Globale Erwärmung? Pah! Im Laufe der nächsten Jahrzehnte wird's richtig kalt, behaupten Digital Illusions (Dice) in ihrem neuesten Multiplayer-Shooter **Battlefield 2142**. So kalt, dass sich die Polkappen ausdehnen werden und damit der Lebensraum auf der Erde knapp wird. Um die bewohnbare Restwelt balgen sich nun zwei Supermächte: die Europäische Union (EU) und die Pan Asian Coalition (PAC). Statt hochmoderne Heizlüfter zu entwickeln, haben beide lieber hochmoderne Waffen gebaut:

Spionagedrohnen, Schwebepanzer, haushohe Kampffahrzeuge und sogar fliegende Festungen – die sogenannten Titanen. Wie passend, immerhin sind die Titanen ein altes und mächtiges Göttergeschlecht der griechischen Mythologie. Oder wie würden Sie ein tödliches Ungetüm nennen, das unaufhaltsam Kontinent für Kontinent erobert? BigMech?

Götterdämmerung

Die Titanen sind Hauptbestandteil des neuen Mehrspieler-Modus': Wer den Brummer des gegnerischen Teams zerstört, gewinnt. Klingt einfach, ist es aber nicht, denn ein Kraft-

feld schützt die fliegenden Festungen. Allerdings sind auf den Schlachtfeldern fünf Titan-Abwehrwaffen verteilt. Die müssen Sie wie eine Flagge einnehmen, dann brennen die den Schiffen in regelmäßigen Abständen schwere Fernlenkraketen auf den Pelz. Nach einigen Treffern bricht der Schutzschirm schließlich zusammen. Nun beschädigen die Geschosse die Hülle des Titans und zerstören ihn nach geraumer Zeit. Doch das geht auch schneller: Sind die Schilde unten, können Sie den feindlichen Koloss stürmen – wahlweise per Gleiter oder über die Truppentransporter am Boden. Die haben Schleudersitze

an Bord, mit denen Sie sich auf die Schiffe schießen können. Dort angekommen, muss das angreifende Team nacheinander vier Kontrollkonsolen zerstören, danach in den Reaktorraum des Titans eindringen und das Kraftwerk sprengen. Dann explodiert der Titan wenige Sekunden später, selbst wenn er äußerlich noch nicht einmal einen Lackschaden hat.

Ich sehe was, was Du nicht siehst

Der Titan-Modus erfordert Teamwork. Daher motiviert Dice in **Battlefield 2142** die Spieler durch verbesserte Teamkommunikation zu mehr Ko-

FACTS

- ▶ neuer Spielmodus
- ▶ 2 Fraktionen
- ▶ 4 Klassen
- ▶ 10 Karten
- ▶ 14 Fahrzeuge
- ▶ 40 Upgrades
- ▶ 64 Spieler

DIE WICHTIGSTEN FAHRZEUGE, WAFFEN UND AUSTRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE



Die **Walker** sind mit MGS, Granatwerfern, EMP-Waffen und Schilden die gefährlichsten Vehikel.



Gewöhnungsbedürftig: Der **Panzer** der PAC schwebt, bewegt sich daher auch seitwärts.



MTWs bieten Platz für sechs Insassen, EMP- und Granatwerfer, MGS und Schleudersitze.



Die **Gleiter** entsprechen den Hubschraubern aus BF2, sind aber träger und nicht so stark gepanzert.



Defibrillator, **Anti-Personenminen** und der C4-Nachfolger **RDX** müssen erst freigespielt werden.



Peilsender dienen als mobile Einstiegspunkte, bewaffnete **Drohnen** verteidigen das Team.

Wilda benny_test [Krylou FA-37 (Sturmgewehr)] [OIGE] nexus321123
 Wilda benny_test [Krylou FA-37 (Sturmgewehr)] EAJonathan.6
 SCEP035 [T39 Bogatyr] CSWoody

Wilda benny_test: Granate!



Zwei Walker im Duell – mit unserer Sturmgewehr können wir da nichts ausrichten.

operation: So markieren Soldaten erspähte Feinde automatisch auch auf den HUDs aller anderen Squad-Mitglieder durch rote Rauten, ähnlich wie in **Ghost Recon 3** – selbst durch Hindernisse hindurch. Sehr praktisch! Außerdem können Sie nach Beförderungen Belohnungen freischalten, die diese Funktion erweitern und so zum Beispiel die Ausrüstung des Gegners verraten. 40 Upgrades bietet **Battlefield 2142**, von speziellen Magnetminen über Ausdauerverstärker, tragbare Luft-

abwehrraketen und Tarnvorrichtungen, die unsichtbar machen, bis hin zu neuen Flinten. Einzig die Rauchgranaten sind völlig sinnlos: Die erzeugen nur kleine Wölkchen, die die Sicht des Feindes kaum einschränken.

Ist ein Arzt anwesend?

Die Belohnungen sind allerdings nicht frei wählbar, sondern müssen wie in einem Technologiebaum nach und nach abgearbeitet werden. Wer also das bessere Scharfschützengewehr haben will, muss

zuerst die Anti-Personenmine wählen, dann das neue Zielfernrohr, dann den Schuss-Stabilisator, bevor er die Knarre bekommt. Also mindestens vier Beförderungen bis zur ersten neuen Waffe. Allerdings hat Dice kriegsentscheidende Ausrüstungsgegenstände von der Standardausrüstung in die Upgrades verboten: Sanitäter und SpecOps gibt's nicht mehr, den C4-Nachfolger RDX müssen Sie sich in der Klasse des Aufklärers daher erst verdienen, der Defibrillator wird zum Be-

förderungsgeschenk für den Sturmsoldaten. Sogar Handgranaten gibt's nur als Belohnung! Das dürfte das Spielerlebnis in den ersten Wochen ein wenig trüben: Einen Titanen ohne RDX zu zerstören dauert ewig, Feldärzte dürften anfangs selten sein – viele Spieler ziehen eigennützigere Ausstattung



Mit dem mehrteiligen »NetBat«-System tauschen Squadmitglieder Informationen aus.



Der Pionier legt **EMP-Fallen** oder kugelförmige **Magnetminen** aus, die dem Gegner folgen.



Praktische Ausstattung für den Versorgungssoldat: **Selbstschussanlage** und tragbares **Kraftfeld**.



Der Aufklärer rüstet sein Scharfschützengewehr mit **Zielfernrohr** und **Schuss-Stabilisator** auf.



Mit Messerattacken sammeln Sie Erkennungsmarken.



Panzerfahrer kontrollieren nur noch das Hauptgeschütz.



Als Squadleader mit mindestens drei Untergebenen können wir eine bewaffnete Wächdrohne aktivieren.

dem Defibrillator vor. Doch immerhin erfolgen die 40 Beförderungen wesentlich schneller als in **Battlefield 2**, insbesondere weil Medaillen, Ordensbänder und Anstecknadeln nun Punkte wert sind. Außerdem erhalten Sie Ihre Belohnungen gleich vor dem nächsten Spieleinstieg. Als Appetithäppchen gibt's sogar ohne neuen Dienstgrad so genannte Feld-Upgrades: Treten Sie einem Squad bei und erarbeiten Sie dort genug Punkte, können Sie einen Gegenstand auf Probe freischalten – bis Sie den Server wieder verlassen.

Pack die Badehose ein

Sind Sie über die erste Upgrade-Durststrecke hinweg, bieten die Belohnungen eine hohe Langzeitmotivation und taktische Tiefe. Denn auch wenn jede der vier Klassen (Sturmsoldat, Aufklärer, Versorger, Pionier) neben sechs allgemeinen Gegenstän-

den wie Handgranaten oder Ausdauerverstärker je vier spezielle Geräte erwerben kann, dürfen Sie nur zwei davon mit in die Schlacht nehmen. Sie müssen also planen, was der Einsatz erfordert: mit Tarnvorrichtung und RDX Commander-Gerätschaften ausschalten, aus der Distanz mit Zielfernrohr und Stabilisator den Hecken-schützen mimen oder mit Schutzschirm und Selbstschussanlage eine Stellung verteidigen. Gruppenführer erarbeiten sich noch drei weitere Upgrades: Bei Squads mit einem Untergebenen nehmen Sie tragbare Einstiegspunkte mit, bei zweien eine Spionagedrohne und bei dreien ein fliegendes Robotergeschütz. Das erstgenannte Gerät sorgte in unserem Test allerdings mitunter für Verwirrung. Die Teammitglieder starten nämlich nicht exakt dort, wo der Einstiegspunkt liegt, sondern landen in der Nähe mit Rettungskapseln – und finden sich gelegentlich auf benachbarten Hochhäusern wieder, auf denen sie eigentlich nichts zu suchen hätten.

Kalter Krieg

Stichwort Hochhäuser: In **Battlefield 2142** kämpfen Sie auf post-apokalyptischen Schlachtfeldern – zwischen eingeschnittenen Hochhäusern in Berlin, in den verfallenen Neubaugebieten

von Belgrad, aber auch in afrikanischen Sandwüsten. Eines haben die zehn Karten allerdings gemeinsam: Sonderlich einladend wirken sie nicht, eher trist und ungemütlich. Sonnige Strände wie am Golf von Oman suchen Sie vergeblich.

Die beste Übersicht über das Kampfgebiet hat nach wie vor der Commander. Sein Befehlsmenü entspricht im Großen und Ganzen dem aus **Battlefield 2**, seine Fähigkeiten wurden nur leicht modifiziert: Ihm steht nun auch ein EMP-Angriff zur Verfügung, der Fahrzeuge kurzzeitig lahm legt und Infanteristen durch Bildstörungen desorientiert. Die Attacke löst der Commander ohne große Vorlaufzeit aus, so trifft er auch bewegliche Ziele. Artillereschläge erfolgen ebenso flott, haben

aber weniger Sprengkraft als im Vorgänger. Die Spionagedrohne UAV, die Feindbewegung in der Nähe aufdeckt, braucht nun länger bis zum nächsten Einsatz. Die Spieler müssen daher öfters ohne Aufklärung auskommen. Gerade das macht die neuen Späh-Upgrades innerhalb der Squads noch wichtiger.

»Wo wollen Sie hin mit diesem... Ding?«

Verwunderlich: Die Fahrzeugabwürfe, die Dice nachträglich bei **Battlefield 2** einbaute, fehlen im Nachfolger. Halb so wild, immerhin war das ohnehin kein allzu durchdachtes Konzept, und die auf den Karten herumstehenden Fahrzeuge machen auch so genug Spaß. Sie entsprechen im weitesten Sinne Ihren Verwandten im

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Eine Vollpreis-Modifikation – nichts anderes ist Battlefield 2142 für mich. Und wenn ich nach den Erfahrungen mit der Demo gehe, hat das Programm genau da Macken, wo schon der Vorgänger welche hatte: beim Serverbrowser. War es nicht genau das, was auf jeden Fall im Vergleich zu Battlefield 2 besser werden sollte? Bisher sieht es nicht danach aus.



»Pah! Vollpreis-Mod!«



EMP-Waffen legen Fahrzeuge lahm und stören bei Infanteristen die Sicht.



TESTEN UNTER ERSCHWERTEN BEDINGUNGEN

Wir konnten Battlefield 2142 nur vor dem Verkaufsstart testen – zwar mit einer finalen Version, dafür aber nur im Kreise von Kollegen, Journalisten und EA-Mitarbeitern. Schlachten mit mehr als 30 Spielern waren da selten. Sollten in der Verkaufsversion Probleme bei Online-Matches oder Großgefechten auftreten, werden wir auf GameStar.de und in der nächsten Ausgabe ausführlich darüber berichten.

Vorgänger, wenn auch mit kleinen Abweichungen. Die Bordgeschütze der Beifahrer werden nun nicht mehr über Kimme und Korn, sondern per Monitor gelenkt – die Sicht wird so ein wenig eingeschränkt, das Zielen durch schicke Unschärfeeffekte ein wenig erschwert, Fahrzeuge sind damit nicht mehr so übermächtig. Wohl aus dem gleichen Grund kontrollieren Panzerfahrer auch nur noch das Hauptgeschütz und kein zusätzliches MG. Allerdings können die Kanoniere zoomen und so Ziele auf große Entfernungen bekämpfen. Der PAC-Panzer steuert sich anders als sein Gegenstück der EU: Er schwebt! So kann er sich auch seitlich bewegen. Allerdings ist sein Geschütz starr mit dem Unterbau verbunden – wollen Sie die Schussrichtung ändern, müssen Sie das ganze Vehikel drehen. Gewöhnungsbedürftig! Die Gleiter fühlen sich hingegen an wie die Hubschrauber aus **Battlefield 2**, sind allerdings ein wenig träger und damit verwundbarer als ihre Vorgänger. Wirklich neu kommen nur die Walker dahergestapft: zweibeinige Kampfmaschinen, die mit MGs, Granatwerfern und EMP-Ladungen verheerende Schäden anrichten. Wie die Panzer und Gleiter können sie in regelmäßigen Abständen ein Energieschild aktivieren, das Geschosse abhält – allerdings nur

für ein paar Sekunden. Für die einen ein Segen, für die anderen ein Graus: Pfeilschnelle Düsenjäger wie im Vorgänger gehören der Vergangenheit an.

Ersünden

Trotz all der tollen Upgrades, der neuen Fahrzeuge, des verbesserten Teamspiels und des neuen Spielmodus' erweckt **Battlefield 2142** den Eindruck, es sei eine Mod für **Battlefield 2** – wenn auch eine ausgezeichnete. Schuld daran sind nicht nur die bekannten Landschaftstexturen und Grafikelemente, sondern vor allem die Bedienungs-macken, die das Spiel von seinem Vorgänger geerbt hat: Ewige Ladezeiten, nicht nur für die Karten, sondern auch bei den Menüs, ständige Shader-Optimierungen nach geringfügigen Einstellungsänderungen, Verbindungsabbrüche und ein Speicherhunger, der Ihren Rechner noch Minuten nach dem Spiel lahmlegen wird. Dice hat aber auch Verbesserungen eingebaut. So gibt's in **Battlefield 2142** nun eine Freundesliste, detaillierte Spielerstatistiken und Erklärungen zu jeder der 74 Auszeichnungen: Was man anstellen muss und bereits erreicht hat, um sie zu erhalten. Außerdem können Sie nun endlich Tasten neu belegen, ohne die alte Einstellung per Hand löschen zu müssen.

» WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2932

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Eigentlich sagt mir das Szenario von Battlefield 2142 längst nicht so zu wie das des Vorgängers. Aber nur dadurch konnte Dice so viele coole Upgrades wie Tarnanzüge, Selbstschussanlagen und dergleichen einbauen. Doch wichtige Grundausstattung zum beförderungspflichtigen Upgrade zu machen, das ist ja nun wirklich dämlich. Wenn man die allerdings erstmal zusammen hat, wird das Spiel super. Und weil mich die schnellen Beförderungen, vielen Upgrades und das verbesserte Teamspiel motivieren, gebe ich Battlefield 2142 eine Chance.



»Eine Chance für die Zukunft«



Wir gehen hinter **Kraftfeld** und Selbstschussanlage in Deckung.

BATTLEFIELD 2142 MULTIPLAYER-SHOOTER

ENTWICKLER: Dice (Battlefield 2, GS 08/2005: 93 Punkte)
 PUBLISHER: Electronic Arts
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 24 S. Handbuch

TERMIN (D): 19.10.2006
 CA. PREIS: 45 Euro
 USK: ab 16 Jahre

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 4 Stunden

GENRE: ACTION

SZENARIO: realistisch (fiktiv)

FREIHEIT: linear (offene Welt)

HANDLUNG: einfach (komplex)

GEWALT: keine (brutal)

SPIELABLAUF: Action (Taktik)

Upgrade-Durstrecke zu Beginn

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<input checked="" type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input checked="" type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input checked="" type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input type="checkbox"/> Geduld <input checked="" type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input type="checkbox"/> Vorausplanung <input checked="" type="checkbox"/> Mikromanagement <input checked="" type="checkbox"/> Teamfähigkeit

EINSTIEG: leicht (schwierig)
 SPIELMECHANIK: einfach (komplex)
 SPIELTEMPO: langsam (schnell)

HILFEN: Audiotipps, Tutorial-Video
 SPEICHERSYSTEM: keins

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGH-END-PCs	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X600 / X700 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6800 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X800 XL <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X850 XT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1900 XT <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7900 GTX

MINIMUM: 1,8 GHz Intel XP 1800+ AMD, 512 MB RAM, 2,2 GB Festpl.
 STANDARD: 2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD, 1,0 GB RAM, 2,2 GB Festpl.
 OPTIMUM: 3,6 GHz Intel A64 3500+ AMD, 2,0 GB RAM, 2,2 GB Festpl.

PROFITIERT VON: Dual-Core-Prozessoren, Soundblaster X-Fi
 BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ: SafeDisc
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER): Conquest, Titan, Coop
 SPIELTYPEN: Netzwerk, Internet
 DEDICATED SERVER: Ja
 FAZIT: Mehr Abwechslung und taktischer Tiefgang als im Vorgänger

SERVERSUCHE: Intern
 MULTIPLAYER-SPASS: 100 Stunden

BEWERTUNG

GRAFIK	+ tolle Animationen + Wetter- und Kameraeffekte + schicke Fahrzeugmodelle - triste, sterile Landschaften	8/10
SOUND	+ wuchtige Waffensounds + toller Surround-Klang + auf Wunsch nur deutsche Sprachausgabe + Audiotipps abschaltbar	9/10
BALANCE	+ ausgewogenen Waffen + Fahr- und insbesondere Flugzeuge nicht mehr übermächtig - Einsteiger ohne Upgrades unterliegen	9/10
ATMOSPHÄRE	+ aufregender Titan-Modus + tolles Teamgefühl dank Squad-Upgrades - gewöhnungsbedürftiges Zukunftsszenario	8/10
BEDIENUNG	+ perfekte Soldaten- und Fahrzeugsteuerung - Masse an Upgrades erschwert mitunter den Waffenwechsel - Bedienungs-macken	8/10
UMFANG	+ vier Spielmodi + 40 Upgrades + zehn Karten - für Einzel-spieler und Koop nur fünf Karten ohne Titan - keine Jets	10/10
LEVELDESIGN	+ gut balancierte Karten + Flaggen und Silos, die nur für Infanterie erreichbar sind + mobile Titanen - eintönige Schlachtfelder	8/10
TEAMWORK	+ verbessertes Zusammenspiel dank NetBat-Kommunikationsgeräten + Squad-Bildung wird belohnt + Feld-Upgrades	10/10
WAFFEN & EXTRAS	+ 40 clevere Ausrüstungsgegenstände + EMP-Attacken + Titanen als langsame, aber kampfstärke Gefechtsplattformen	10/10
MULTIPLAYER-MODI	+ Koop-Modus gegen Bots + fordernder Titan-Modus - Kommt anfangs durch Upgrade-Mangel nicht so recht in Fahrt	9/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: TOLLER TEAM-SHOOTER, STERILES SZENARIO.



